



Osaamista  
ja oivallusta  
tulevaisuuden  
tekemiseen

lines Reinikainen

## Ajan Palapeli

Ei-konventionaalinen aika liikkuvan kuvan narratiivissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

20.4.2018

Tekijä(t) Otsikko	lines Reinikainen Ajan palapeli: Ei-konventionaalinen aika liikkuvan kuvan narratiivissa
Sivumäärä Aika	32 sivua + 1 liite 20.4.2018
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja	Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Tässä osittain käytännön opinnäytetyössä tutkitaan ajan kokemista ja sen kuvaamisen länsimaisia konventiota liikkuvassa kuvassa, narratiivin kontekstissa. Pääaiheena on sirpaloitu narratiivi, ja se esitetään perinteisen narratiivin vertaisena mallina tuottaa onnistunut tarina. Teoreettisena pohjana käytetään elokuvateorian, kulttuurintutkimuksen ja filosofian, kuten Helen Powellin ja Gilles Deleuzen teoksia. Motiivina toimii se, että mediasisällön tuottajan valinnat kerrontatavasta olisivat aina tietoisia, eivätkä perustuisi vain konventioiden tiedostamattomaan toistoon. Tekstissä pyritään siihen, että sitä voi lukea tarvitsematta aiempaa narratiiviteoriapohjaa.</p> <p>Tekstiosan alussa esitellään lyhyesti Gideon Yaffen ajan kuvaamisen teoriaa liikkuvassa kuvassa, mistä siirrytään Powellin määrittelemiin ajan kokemisen tyypeihin ja tarkemmin sirpaloituun narratiiviin. Sirpaloidun mallin esittelyn ohessa analysoidaan elokuvia, joissa on erilaisia ajan kokemisen malleja sirpaloidun narratiivin sisällä. Sen jatkumona, omassa luvussaan, vertaillaan kriittisesti perinteistä mallia sirpaloituun. Teososassa tuotettiin kuvakäsikirjoitus Instagramissa esitettävää animaatiota varten ja tekstissä esitellään sen kontekstissa, miten tekstiosan teoriaa voi soveltaa konkretiassa. Käsikirjoituksessa hyödynnetään sirpaleista kerrontatapaa traumaattisen kokemuksen ja sen jälkeisen elämän kuvaamiseen.</p> <p>Tekstissä pohditaan perinteisen tarinan lineaarisuuden ristiriitaa päivittäisen elämämme psykologisen kokemuksen kanssa. Työssä käy ilmi kulttuurimme muutoksista kumpuavia syitä konventionaalisen tarinankerrontatavan vakinaistumiseen ja sen kehittymiseen postmodernilla ajalla kohti sirpaleisempaa mallia. Talouden teollistumisen ja teknologian kehittymisen osoitetaan kulkevan käsi kädessä psykologisen kokemuksemme kanssa. Tekstissä osoitetaan, ettei lineaarinen kerrontatapa ole meille luonnollinen, vaan kulttuurin tuotos, eikä se sovellu kaikkien tarinoiden kertomiseen.</p> <p>Päätelmäosassa todetaan, ettei nykyinen konventio välttämättä resonoi yhä sirpaleisempaa mediaa päivittäin kohtaavalle yleisölle ja esitetään tarve tarinankerronnan opetuksen laajentamiselle ammattialalla. Siinä myös peräänkuulutetaan mediasisällön tuottajan asemaa asiantuntijana, jonka täytyy tehdä valintansa tietopohjalta, eikä sillä perusteella, että katsoja alitajuisesti odottaa näkevänsä tarinassa tietyn rakenteen.</p>	
Avainsanat	Tarinankerronta, aika, liikkuva kuva, konventiot

Author(s) Title	lines Reinikainen The Time Puzzle: Nonconventional Representation of Time as a Narrative Medium in Moving Image
Number of Pages Date	32 pages + 1 appendice 20 April 2018
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor	Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>In this Bachelor's thesis, I studied experiencing time and the western convention of representing it in a moving image. I focus in the fragmented narrative and present it as an equal option to the traditional narrative model, for constructing a functional story. The theory is based on a film theory, cultural studies and philosophy writings from the authors such as Helen Powell and Gilles Deleuze. My aim is that the choices of a media content creator would always be executed with awareness and wouldn't be only subconscious repetitions of the convention. I aimed the text to be readable without having former studies of narrative theories.</p> <p>In the beginning, I briefly introduce the theory of representing time in films by Gideon Yaffe. It's followed by Helen Powell's main types of experiencing time, emphasizing the fragmented narrative. In the same chapter, I analyze films with those types of time, fitted inside the fragmented narrative model. In the next chapter, I compare critically the traditional narrative model to the fragmented one. As a media product, I created a storyboard for an Instagram Stories based animation. I show how the theory of my study can be adapted into practice, using fragmented narrative to represent a traumatic experience and the post-traumatic aftermath.</p> <p>In this work, I discuss the collision of linear stories and our everyday psychological experience of time. I write about cultural reasons behind the regularization of the conventional narrative and its development towards a more fragmented storytelling. I find out how industrialization and technological development are tied with our psychological experience. I point out that the linear narrative is not natural but instead a product of our culture, and cannot be applied to every story.</p> <p>As a conclusion, I point out that the existing convention does not necessarily resonate with the generation that encounters and produces fragmented media considerably more than before. I propose the need of enhancing the narrative theory teaching in the study field of graphic design. I also emphasize the media content creator's role as a specialist, who has to make decisions based on the theory and not merely on audience's expectations to see a certain structure.</p>	
Keywords	Storytelling, time, moving image, conventions

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Aika ja muita määritelmiä	1
3	Ajan kuvaamisen ja kokemisen periaatteet liikkuvassa kuvassa	4
3.1	Ajan kuvaaminen lyhyesti	4
3.2	Ajan kokeminen	5
3.2.1	Oikea aika	6
3.2.2	Tulevaisuusaika	7
3.2.3	Kuviteltu aika	8
3.2.4	Loppuun kuluva aika	8
4	Sirpaloitu aika	9
5	Sirpaleisuus perinteisen narratiivimallin haastajana	17
6	Oma projekti	23
7	Päätelmiä	31
	Lähteet	33
	Kuvalähteet	34
	Liitteet	
	Liite 1. Dive – Animaation kuvakäsikirjoitus	



## 1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä tutkin ajan kulun kuvaamista ja kokemista liikkuvassa kuvassa, tarinankerronnan kontekstissa, keskittyen erityisesti sirpaloituun narratiiviin. Perimmäinen tarkoitukseni on tutkia tarinankerrontaan liittyviä konventioita ja mahdollisuuksia niiden rikkomiseen liikkuvassa kuvassa. Kulmani aiheeseen on filosofinen ja havainnoi psykologista kokemusta ajasta. Käytän aiheen tutkimuskohteena pääosin länsimaista elokuvaa.

Yhtenä motiivinani toimii myös se, että haluan esittää vaihtoehtoisia narratiivimalleja visuaalisen viestinnän tarinankerronnan opetuksessa usein esitettävän perinteisen mallin ohelle. Perinteinen, Aristoteleen malli, esitetään usein ainoana tapana – tai ainakin oikeana – kertoa tarinaa. Perusopinnoissa etenkin liikkuvan kuvan leikkaukseen liittyvä oppimateriaali noudattaa tiiviisti jatkuvuusleikkauksen ideaalia. Todellisuudessa saman tarinan voi kertoa monin eri tavoin, eikä ole vain yhtä onnistumiseen johtavaa rakennetta. Rakenne pitäisi mielestäni valita tavoitteen mukaan ja valinnan pitäisi ehdottomasti olla aina tietoinen.

Kautta työn avaan omaa, subjektiivista käsitystäni ajasta. Pidän sitä oleellisena, sillä mielestäni lukijan on tärkeää tietää lähtökohta, jonka kautta työn lähdemateriaalia on tulkittu. Toisessa luvussa selvennän käyttämiäni käsitteitä ja seuraavissa esittelen ajan kuvaamisen periaatteita ja erilaisia ajan kokemuksen päätyyppejä, joista keskityn pääasiassa sirpaloituun. Viimeisessä luvussa esitän sirpaloidun narratiivin vaihtoehtona perinteiselle narratiiville.

Läpi tekstin määritän käyttämiäni tai englanninkielisestä lähdemateriaalista kääntämiäni termejä suomeksi ja tarvittaessa selvennän niitä. Tavoitteeni on, että opinnäytetyöni olisi luettava myös narratiiviteorioihin perehtymättömälle eikä vaatisi lukijalta taustatyötä.

## 2 Aika ja muita määritelmiä

On varmasti mahdotonta kirjoittaa ajasta havahtumatta silloin tällöin ajautuneensa kliseisyydessään naurettavaan kohtaukseen, jossa tuijottaa (ehkä ikkunasta) kaukaisuuteen, uppoutuneena tuloksettomaan, filosofiseen pohdintaan: mitä on aika? Tavattoman arki-

päiväinen asia, jota mittaamme, kulutamme, tuhlaamme ja säästämme ja joka siitä huolimatta pysyy käsittämättömän abstraktina, eikä siitä oikein saa otetta edes kelloa tuijottamalla. Entä millaista on sitten kokea aikaa? Omassa elämässäni olen eri hetkinä, vastausta varsinaisesti etsimättä, törmännyt puhutteleviin rinnastuksiin ajasta musiikkina. Jaan nämä rinnastukset suorina lainauksina. Ensimmäinen lainaus on Michael Enden lastenkirjasta, *Momosta*, toinen professori Ronald Bogue analyysiä ranskalaisen filosofi Gilles Deleuzen ajatuksista, kolmas loikkaa fysiikan maailmaan fysiikan professori Brian Greenen sanoin ja neljännessä palataan Momoon.

“Niin, mutta aika itse”, Momo intti, “täytyyhän sen jotakin olla, kun se kerran on olemassa. Mitä se on?”

”Momo mietti pitkään. ”Se on olemassa”, hän mutisi mietteissään. ”Se kumminkin on varmaa. Mutta siihen ei voi koskea. Eikä siitä voi pitää kiinni. Voisiko se olla ikään kuin tuoksu? Mutta se ei pysy koskaan paikoillaan. Sitten sen täytyy tulla jostakin.

Olisiko se jotain tuulen kaltaista? Tai ei sittenkään. Nyt minä keksin! Se voisi olla jonkinlaista musiikkia. Sitä ei vain kuule, koska se ei vaikene koskaan. Vaikka minusta kyllä tuntuu, että olen joskus sen kuullutkin, ihan hiljaa.”

-Michael Ende kirjassaan ‘Momo’ (Ende 1973, 139.)

“Time, considered intensively, is therefore different at each of its moments, and cannot be considered as an accumulation of points or “nows” that are simply added on to each other. The analogy can be drawn here to music, and how each note on its own has no meaning but when presented in conjunction with a series of other notes something new emerges”

-Ronald Bogue kirjassaan ‘Deleuze on cinema’ (Bogue 2003, 22.)

“Hiukkasten ominaisuudet eivät ole kaoottinen kokoelma kokeellisia mittaustuloksia, vaan yhden ja saman fysikaalisen tekijän ilmentymiä: säiesilmukoiden ominaisvärähtelyjä, ikään kuin niiden musiikkia. Sama idea ulottuu myös perusvuorovaikutuksiin. Niiden välittäjähiukkaset liittyvät säikeiden tiettyihin värähtelymuotoihin, ja niin ollen kaikki olemassa oleva, kaikki alkeishiukkaset ja kaikki voimat, tulee yhdistetyksi saman otsikon “mikroskooppisten säikeiden värähtelyt” alle - ne ovat “säveliä”, joita säikeistä lähtee.

-Brian Greene kirjassaan ‘Kätketyt ulottuvuudet’ (Greene 1999, 32.)

“Ja Momo tajusi yhä selvemmin, että pauhu syntyi lukemattomista äänistä, jotka yhdistyivät yhä uusin tavoin, muuttuivat hetki hetkeltä ja muodostivat aina uusia sointuja. Se oli musiikkia ja samalla jotain aivan muuta.”

-Michael Ende kirjassaan ‘Momo’ (Ende 1973, 143.)

Näistä kauniista ajatuksista on hyvä lähteä, sillä vaikken opinnäytetyössäni käsittelekään aikaa kuin varsin rajatusta näkökulmasta, ei kokonaiskuvaa voi jättää huomiotta. Oli aika musiikkia tai ei, kokemuksemme siitä on samalla tavalla äärimmäisen subjektiivinen asia, kuten myöhemmin tässä työssä todetaan.

Psyykkisen kokemuksen lisäksi myös ajan fyysinen todellisuus on suhteellinen ja muutuva. Erilaiset kokijat tuntevat ajan vaikutukset eri tavalla riippuen niiden kulkunopeudesta toisiinsa verrattuna, ja tarpeeksi suuret massat kaareuttavat aika-avaruutta (Greene 1999, 32). Tietomme ajan fysiikasta karttuu jatkuvasti, mutta se ei ole kokemustamme primääristi määrittävä tekijä, kuten seuraavissa luvuissa laajemmin todetaan.

Länsimaaisessa kokemuksessa intersubjektiivinen aika, eli yksilöiden yhteinen aika, kulkee kellon tahtiin. Kello on esineenä ihmisruumiin ja luonnon ulkopuolelle asettava, abstraktoitu ja ihmisestä riippumattomana elävä aika (Heiskanen, Alasuutari & Eskola 1988, 6). Modernin yhteiskuntamme aikakäsitystä luonnehditaankin ilmaisuilla: mekaaninen, rationaalinen, standartisoitu ja eritoten lineaarinen, eli peräkkäistetty (Julkunen 1989, 11–13).

Lineaarisuuden erityisasema kulttuurissamme käy ilmi tavastamme selittää asioita kausaalisesti. Kausaalisuudessa syy on aina ennen seurausta, joten syyn ja seurauksen käsitteet on sidottu lineaariseen käsitykseen ajasta. Tämä tarkoittaa sitä, että ilmiö tulee selitetyksi alkuperänsä tuntemuksen avulla. Lineaarinen käsitys tiedosta rajaa pois analogiat ja rinnastukset. (Heiskanen, ym. 1988, 6.)

Perinteisellä tarinankerronnalla viitataan Aristoteleen Runousoppiin, jonka mukaan juoni on toiminnan jäljittelyä. Sen mukaan hyvässä tarinassa on alku, keskikohta ja loppu, jotka seuraavat toisiaan tässä kausaalisessa järjestyksessä. Vaiheet viittaavat kahteen stabiiliin tilaan ja niiden väliseen muutokseen toiminnan kautta. (Alanko-Kahiluoto & Käkelä-Puumala 2008, 193.) Mallissa tärkeää on kertomuksen eteneminen (Hyvärinen 2004, 6). Hyvässä juonessa tapahtuu muutos asiantilasta toiseen sillä tavoin, että juoni sitoo alun, keskikohdan ja lopun merkitykselliseksi kokonaisuudeksi. Aristoteleen malli ei ole ainoa perinteinen narratiivimalli, mutta se on länsimaissa yleistynein ja toimii pohjana useille muille malleille. (Alanko-Kahiluoto & Käkelä-Puumala 2008, 193.)

Elokuvasta puhuessa viitataan kuvattuun ja näyteltyyn elokuvaan ja animaatioon, mutta animaatiosta puhun useimmiten siitä irrotettuna. Animaatioon keskittyvät osuudet ovat lähteiden puutteen vuoksi pääosin omaa analyysiäni.

Elokuvan tai animaation pysäytettyä hetkeä kutsun tässä tekstissä kuvaksi tai ruuduksi ja liikkuvaksi kuvaksi taas kokonaisuutta, yksittäisten ruutujen synnyttämää illuusiota liikkeestä. Projektio-sanaa käytän tämän kuvan esityksestä katsojalle. Se juontaa juurensa

elokuvaprojektorilla heijastamiseen, mutta voi tarkoittaa nykyään mitä tahansa esitystapa.

Mediasisällön tuottajana esitän ensisijaisesti ammattilaiset, jotka tuottavat visuaalisesti kerrottua narratiivia erilaisiin mediakanaviin. Oma subjektiivinen näkemykseni koostuu graafisen suunnittelijan opinnoista ja töistä. Laajennetussa merkityksessä kyseessä voi olla kuka tahansa, joka tuottaa mediaan visuaalista sisältöä.

### 3 Ajan kuvaamisen ja kokemisen periaatteet liikkuvassa kuvassa

#### 3.1 Ajan kuvaaminen lyhyesti

Kaikki liikkuva kuva huomioi ajan, suoraan tai epäsuorasti. Gideon Yaffe tutkimuksessaan *Time in Movies* kirjoittaa ajan kuvaamisen menetelmien teoriasta. Hän määrittää seuraavat kolme päätapaa:

1. Kesto
2. Järjestys
3. Nykyisyys, menneisyys ja tulevaisuus

Kuvatussa elokuvassa on Yaffen mukaan kolme ajan keston representaation tasoa: Tapahtumien oikea kesto (kuvaustilanteessa), tapahtumien mekaaninen kesto elokuvassa ja tapahtumien narratiivinen kesto elokuvan diegeettisessä ajassa. Tähän listaan voidaan mielestäni tapauskohtaisesti lisätä myös tapahtumien näennäinen kesto elokuvan hahmoille. Yaffe selittää elokuvan esittävän aikaa ajan itsensä avulla verraten sitä kirjan lukemiseen, jossa lukijan lukutahdilla ei ole mitään merkitystä tapahtumien keston, mutta liikkuva kuva pakottaa katsojan omaksumaan tapahtumat siinä tahdissa, missä ne projektoidaan. (Yaffe 2003, 114.)

Kaikkia kolmea ominaisuutta voi kuvata elokuvassa joko automorfisesti tai homomorfisesti. Yaffe selittää termit käytännön esimerkein. Automorfista esitystapaa kuvaavat maalikaupan maalinäytteet, jotka esittävät sitä, miltä maali näyttää kuivuttuaan, olemalla saman värisiä. Kartta taas homomorfista, sillä vaikka kartta esittää Suomen rajoja, ne eivät ole täsmälliset ja kokokin on pienempi. Muoto on silti samankaltainen. Automorfisen esitys on aina myös homomorfinen, mutta sama ei toimi toisinpäin. Mustalla mus-

teella paperille kirjoitetut sanat "musta muste", kuvaavat automorfisesti ja homomorfisesti itseään, mutta punaisella musteella kirjoitettuna kuvaus muuttuu pelkästään homomorfiseksi. (Yaffe 2003, 118.)

Käytännössä, esimerkiksi keston sovellettuna, tämä tarkoittaa sitä, että elokuvassa oleva kesto on aina vähintäänkin homomorfista: elokuvan on pakko esittää kesto edes jollain tavalla, sillä mikä tahansa kesto representoi kestoja. Homomorfinen keston esitys voisi olla vaikkapa hidastettu tai nopeutettu liike. Automorfinen kesto olisi reaaliaikaisesti ajoittuva, leikkaamaton liike.

Ajan esittäminen on muutakin kuin vain auto- tai homomorfisuus. Elokuva esittää aikaa myös seuraavilla, mediaan itseensä sisäänrakennetuilla tavoilla:

1. Anakroni, eli ero tapahtumien ajoituksessa. Tyypilliset esimerkit ovat ta-kaumat ja tulevan ennakoinnit (flashforwards).
2. Ellipsi, jossa elokuva hyppää yli jonkin aikajakson esittämättä ollenkaan sen aikana tapahtuvia asioita. Esimerkiksi kuva rakastuneesta parista, josta leikkaus kuvaan samasta parista vauvan kanssa.
3. Nopea ja hidas liike. (Yaffe 2003, 115.)

Animaatioon voi soveltaa elokuvan teorian lisäksi paljon kuvasekvenssien teoriaa, joten väitän, että animaatiossa tila ja aika ovat vielä filmiä kiinteämmin sidoksissa, samoin kuin aika ja liike. Animaatiossa ajan kulun kuvaaminen perustuu mielestäni lähes täysin yksittäisillä ruuduilla luotuun liikkeeseen ja liikkumaton ruutu tarkoittaa pysähtynyttä aikaa. Se, kuinka monta ruutua liikkeen kuvaamiseen käytetään, määrittää sekä liikkeen nopeuden että ajan kulun.

### 3.2 Ajan kokeminen

Ajan kuvaaminen ja kokeminen ovat kuitenkin kaksi aivan eri asiaa. Helena Powell määrittää nämä viisi tapaa kokea aikaa elokuvassa: *real time*, *future time*, *dreaming time*, *consuming time* ja *fragmented time*. Seuraavissa alaluvuissa suomennan käsitteet ja avaen niiden merkitystä. Fragmentoitua aikaa käsittelen omassa pääluvussaan.

### 3.2.1 Oikea aika

Termi *real time* kuvaa “oikeaa” eli mekaanisesti kellolla mitattavaa aikaa. Perusidea on mahdollisimman lyhyt välimatka alkuperäisen toiminnon ja sen projektion välillä. Käytännössä tämä voi tarkoittaa myös kokemusta tapahtumien reaaliaikaisuudesta. (Powell 2012, 11.)

Ensimmäiset elokuvat kuvattiin tämän määritelmän mukaan oikeassa ajassa, sillä niissä kuvattiin tapahtumat juuri, kuten ne arkielämässä tapahtuivat, tosin projektio ei vastannut termin vaatimuksia. Asemalle pysähtyvän junan voi projisoida uudestaan ja uudestaan, mutta varsinainen hetki on jo lakannut olemasta. Tässä kontekstissa elokuvan aika ei ole koskaan oikeaa, vaan aina ohi. Katselemme jotakin, joka on jo mennyt. (Powell 2012, 11–32.)

Täydellinen oikea aika on elokuvalle hyvin harvinainen aikatyyppe, sillä se on lähestulkoon mahdotonta toteuttaa. Lähelle pääsee Christian Marclay videomontaasillaan, ‘The Clock’, joka on 24:n tunnin mittainen ja koostuu elokuvista ja TV:stä kopioituista kohtauksista, joissa on mukana kello tai muu aikaa kuvaava esine. Video on synkronoitu kulkemaan täysin mekaanisessa ajassa, eli kellon näyttäessä kolmea myös videon kuvassa kello on saman verran. (Powell 2012, 11–32.)

Animaation kannalta representoitavaa alkuperäistä hetkeä ei koskaan ollutkaan, se on olemassa vain animaation ollessa käynnissä ja katoaa sen pysähtyttyä. Tämä luo mielestäni animaatioon tietyn kuolemattomuuden ja ikuisuuden tunnun: elokuvan näyttelijät ja lokaatiot katoavat vuosien myötä, animaation hahmot eivät vanhene.

Liikkuvan kuvan suhde aikaan on paljon muutakin kuin suhde alkuperäisen hetken ja sen projektion välillä. Narratiivin kehityttyä osaksi elokuvaa se on median hylännyt pyrki- myksen ikuistaa realistista aikaa ja alkanut esittää ajankulun narratiivin kontekstissa. (Powell 2012, 11–32.)

Myös teknologian kehittyminen on muuttanut kokemustamme ajasta, ja palaankin aiheeseen syvällisemmin myöhemmin. 2000-luku ja 2.0-internetin aikakausi on tuonut tulles-

saan aivan uuden mahdollisuuden kokea ”oikeaa aikaa”, sillä mobiiliteknologia on totuttanut meidät uuteen välittömyyteen, jossa tekemisemme saadaan projisoitua samanaisesta yleisölle. (Powell 2012, 11–32.)

### 3.2.2 Tulevaisuusaika

*Future time* eli tulevaisuuden aika vaatii projektia päähenkilöstä tilan ja ajan läpi. Siinä on merkityksellistä ajan manipulaatio tarinankerronnan välineenä. Käytännössä tulevaisuuden aika tarkoittaa useimmiten aikamatkustusta, jonka kontekstissa elokuvaa voi kiehtovalla tavalla ajatella tietynlaisena aikakoneena. (Powell 2012, 33–46.)

David Lewis määrittelee aikamatkan ”ristiriitana ajan ja ajan välillä”, jossa mainitut ajat ovat yhteinen aika ja aikamatkaajan henkilökohtainen aika (Powell 2012, 46). Lewisin määritelmän puitteissa aikamatkustus ei ole vain fyysistä matkustusta aika-tilassa, kuten usein science fictionissa, joka lienee tyypillisin esimerkki tulevaisuuden elokuvasta, vaan voi olla myös mikä tahansa ihmisen psyykkisen ja fyysisen ajan ristiriita. Palaan aiheeseen uudestaan luvun 5 elokuva-analyseissä.

1700-luvun puolivälistä asti tulevaisuus on nähty jonakin, merkittävästi nykyisyydestä poikkeavana, kuten Sebastien Mercierin *L'An 2440* (1771), joka on profetia ihanteellisesta maailmasta. Kuitenkin vasta vuosisata myöhemmin suuri yleisö tarttui mielikuviuksellisiin näkemyksiin tulevaisuudesta, eikä tuleva ollut enää tyhjä kangas. Tulevaisuuden ajan kuvaamiseen ja science fictioniin ovat aina vaikuttaneet silloiset tieteen saavutukset ja uudet käsitykset ajasta. (Powell 2012, 36, 50.)

Tulevaisuuden ajan, kuten muidenkin seuraavaksi listattujen aikatyypin, kuvaaminen on tullut mahdolliseksi editoinnin avulla. Editoinnista on tullut yksi tärkeimpiä tapoja vaikuttaa elokuvan aikaan, ja taidon kehittyessä myös ihmissilmä on tullut nopeammaksi havainnoimaan elokuvan tapahtumia. Editointi vaikuttaa klassisen narratiivin rakentamiseen useilla tavoilla. Se hallitsee tapahtumien ajallista järjestystä, niiden kestoa ja sitä, mikä leikataan pois. (Powell 2012, 44–46.)

Tämä liittyy Georges Mélièsin työhön elokuvan urauurtajana ja editointitaidon kehittäjänä. Méliès kehitti tavan linkittää kohtaukset sujuvasti yhteen, nykyään vallitsevan tavan, jatkuvuusleikkauksen avulla (Powell 2012, 44). Jatkuvuusleikkauksessa leikataan

pois “kuollut aika”, joka ei suoraan vaikuta elokuvan tapahtumiin, ja kohtaukset linkitetään lineaarisesti, kausaalisessa järjestyksessä (Mediakompassi n.d.).

Animaation editoinnissa voidaan hyödyntää sellaista epärealistisuutta ja tahtia, joka ei liikkuvassa kuvassa ole mahdollista. Palaan tarkemmin aiheeseen luvussa 5.

### 3.2.3 Kuviteltu aika

Käytän termistä *dreaming time* suomennosta ‘kuviteltu aika’, sillä se mielestäni kattaa parhaiten niin uni-, unelma-, painajais- kuin harhajaksoitkin.

Kuvitellun ajan teoria syntyi 1920-luvun surrealistien käsissä ja perustuu Sigmund Freudin kiisteltyyn kirjaan *Unien tulkinta* (1900) ja huomioihin siitä, kuinka vähän alitajunnan prosessit mukailevat arkitodellisuutta. Ne eivät ole loogisia tai aikaan sidottuja, ajan kulu ei muuta niitä, eivätkä ne ole lineaarisesti järjestyneitä. Alitajunta käyttää kuvakieltä, joka ei erota nykyisyyttä, mennyttä tai tulevaa. (Powell 2012, 61–67.)

Kuvitellun ajan soveltaminen narratiivirakenteeseen sallii ajan hyvin luovan käytön. Se ei perustu kuvitelmien ilmeiseen jäljittelyyn, vaan perusteellisempaan ymmärrykseen niiden yhtäläisyyksistä kommunikaatiosysteemissämme. Arkielämän ajallinen järjestys ei vaikuta kuvitelmien rakentumiseen, ja ero valheen ja kuvitelman välillä esitetään hajottamalla, yhdistelemällä ja vastakkainasettelulla. (Powell 2012, 61–67.)

### 3.2.4 Loppuun kuluva aika

Kuluva aika, Powellin tekstissä “*consuming time*”, viittaa ymmärrykseemme ajan rajallisuudesta. Oma tietoisuutemme ajasta on myös tietoisuutta ajan kulusta, ja se linkittyy ymmärrykseemme omasta ruumiistamme, joka ei ole loputtomasti uusiutuva. Kokemus ajan loppumisesta on määrittävä tekijä elämässämme ja saattaa näyttäytyä elokuvassa ahdistavana tekijänä. (Powell 2012, 87–88.)

Kuvasto, kuten enkelit, tuonpuoleisuus, esimerkiksi taivas ja helvetti, tai dystooppinen maailmanlopun lähestyminen ovat tyypillisiä loppuun kuluvan ajan kuvauksessa. Kuolemanjälkeinen aika voidaan kuvata erilaisena kuin maanpäällinen vastineemme. Loppuun



kuluvan ajan käsitteen alle sujahtavat myös useat fantasiaelokuvat, kuten menestyselokuvasarjat *Harry Potter* ja *Taru sormusten herrasta*. (Powell 2012, 87.)

#### 4 Sirpaloitu aika

Sirpaleinen aika, rikkoutunut aika ja palapeli ovat kaikki nimiä samalle narratiivimallille, jossa ajan lineaarisuudelle tehdään juuri näiden kuvaavien nimitysten mukaisesti: se hajotetaan palasiksi ja paloista rakennetaan uusi narratiivinen kokonaisuus uudelleen järjestämällä ja poistamalla osa.

Sanana palapelimäisyys kuvaa myös hyvin sirpaleisen narratiivin suhdetta katsojaan ja sen aktivoivaa vaikutusta. Katsojan täytyy ikään kuin salapoliisimaisesti koota annetuista paloista itselleen looginen kokonaisuus. (Powell 2012, 125.)

Sirpaleisuus on ajatuksena monille tutumpaa taide-elokuvista, mutta sirpaleisen kerrontatavan hyödyntäminen myös valtavirtaelokuvassa tuli suosituksi 90-luvulla. Suurena vaikuttimena toimivat luultavasti muut epälineaariset mediat, kuten videopelit, ja niiden parissa kasvanut sukupolvi. Postmoderni aika vaatii myös narratiivin mukautumista päivittäiseen aikakokemukseemme. (Powell 2012, 145; Jenkins 2008, 121.)

Vaikka Powell on merkinnyt fragmentoituneen ajan omaksi, erilliseksi tyyppikseen, mielestäni se voi itsessään sisältää minkä tahansa muista ajan kokemuksen lajeista. Useissa tapauksissa sirpaleisuus jopa mahdollistaa muun tyyppisen ajan kokemuksen. Viimeaikaisia, menestyneitä, palapelimäisyyttä muihin ajan kokemuksen lajeihin sekoittavia elokuvia ovat esimerkiksi Darren Aronofskyn *Black Swan*, Christopher Nolanin *Interstellar* sekä Richard Kellyn *Donnie Darko*, joissa kaikissa käytetään fragmentoidun narratiivin sisällä aiemmin lueteltuja genrejä: kuviteltua aikaa, tulevaisuusaikaa ja loppuunkuluvaa aikaa. Ne ovat valtavirtaelokuvaa, joiden lähtökohtana on perinteinen malli, mutta jotka hyödyntävät myös muunlaisia kuvauksia ajasta tärkeänä osana tarinaa eivätkä päälleliimattuina efekteinä.

*Black Swan*in narratiivinen aika mukautuu vahvasti päähenkilö Ninan mielenliikkeisiin. Täydellisyyttä neuroottisesti tavoitteleva balettitanssija valitaan Joutsenlammen Joutsenkuningattaren rooliin. Elokuvan edetessä Ninan stressitaso nousee yli sietokyvyn ra-

jojen ja hän ajautuu psykoosinomaiseen tilaan kohtausten liikkuesssa todellisuuden ja kuvitelman rajatilassa. Usein ajassa palataan nykäys taaksepäin jonkin tapahtuman paljastuttua päähenkilön kuvitelmaksi. Elokuvassa ilmentyy mielestäni hyvin päähenkilön subjektiivisen ajan ja muun todellisuuden yhteisen ajan kivulias yhteenlörmäys. Ninan aika yrittää tempoilla mukana muun maailman menossa onnistumatta siinä, ja elokuvan loppupuolella Nina vaikuttaakin luopuvan tarpeesta kokonaan ja antautuu täysin oman aikansa kululle samalla, kun hänen otteensa muustakin maailmasta irttaa ja elokuvan tempo kiihtyy. Alussa kuvitellut osuudet selvästi hämmentävät päähenkilöä ja vaikuttaa siltä, että hän joutuu mielessään palaamaan ajassa taaksepäin ja kursimaan revenneen todellisuuden takaisin koherentiksi pienten vihjeiden perusteella, kuten yleisökin elokuvaa katsoessaan. Tempon kiihtyessä elokuvan loppua kohti Nina ei enää vaivaudu (tai ehdi) tekemään selkoa tapahtumissa ilmenevistä aukoista, vaan kokee psyykkisen ellipsin ja jatkaa toimiaan siitä, mihin hyppy ajassa on hänet jättänytkin. Elokuvan kuvaustapa on hyvin intiimi ja asettuu lähelle päähenkilöä. Samaa kokemusta tukee narratiivitapa.

Tämän tarinan lineaarinen kertominen ei olisi mielestäni antanut katsojalle vaikutelmaa päähenkilön mielenliikkeistä, vaan jättänyt katsojan arvailemaan, mitä tämä milloinkin kokee. Katsoja on luonteeltaan alistuvan hahmon tavoin tapahtumien armoilla ja se saattaa aiheuttaa vastareaktion: puolustusrefleksin nousun. Katsoja ei voi vaikuttaa päähenkilön reaktioihin ja se voi jopa suuttuttaa. Viha on myös yksi päähenkilön mahdollisista tunteista, jota tämä ei ole kykenevä ilmaisemaan, vaan tukahdettuina tuhoavat häntä sisältä päin. Narratiivin sirpaleisuus teki mahdolliseksi myös harhajaksojen kuvaamisen häiritsemättä kokonaisuuden ajallista asettelua.

Interstellar on scifi-lajityypin elokuva, joka sisältää ajassa matkustamisen elementtejä. Ylipäätyään scifissä ajankulku eroaa usein totutusta ja ajassa matkustaminen on hyvinkin tavallista. Usein aikamatkustus perustuu lineaariseen aikakäsitykseen ja aikaa voi kelata eteen ja taakse, alusta loppuun. Interstellarin erikoisuus ovat eri tahtiin kulkevat ajanjaksot. Elokuvassa leikitellään paljon ajan fyysisillä vaikutuksilla sekä siihen liittyvillä fysiikan laeilla, kuten teorialla ajasta neljäntenä ulottuvuutena sekä avaruuden ja ajan kaa-reutumisesta. Päähenkilön haaksirikkoutuessa retkikuntansa kanssa toiselle planeetalle Telluksen aika kulkee valtavan paljon nopeammin ja vain muutamissa päähenkilön tunteissa, hänen tyttärensä varttuu lapsesta keski-ikäiseksi. Palatessa Telluksen aikaan, päähenkilö kokee yhtäkkiä ristiriidan omassa kokemuksessaan ja maapallon intersubjektiivisessa ajassa, kun muu maailma on ottanut valtavan harppauksen eteenpäin. Hän tapaa lapsensa uudestaan elokuvan lopussa, jossa tytär on vanhus ja odottaa kuolemaa

sairaalasängyssä, kun taas päähenkilö ei ole juurikaan ikääntynyt. Hahmot palaavat uudelleenkohtaamisensa hetkellä muistoissaan takaisin menneisyyteen, jonne tyttärellä on mekaanisesti mitattuna vuosikymmenten matka, mutta muistoihin he löytävät yhtä nopeasti. Jos sirpaleisuus poistettaisiin, elokuva ei enää pystyisi kuvaamaan samalla tavalla yhtä ajan fyysisistä puolista: kokemuksiemme suhteellisuutta.

Hyvä esimerkki pidemmälle viedystä sirpalejuonesta elokuvassa on Donnie Darko, jossa on myös vahva loppuun kuluva ajan elementti. Elokuvaa ei menestynyt teattereissa, mutta saavutti kulttisuosion DVD-levityksen ansiosta (Leigh 2004). Elokuvaa alkaa Donnien huoneeseen syöksyvällä lentokoneen suihkuturbiinilla, jonka alkuperä ei tunnu selviävän viranomaisille ja jonka päähenkilö sattumalta onnistuu välttämään. Mielenterveyden ongelmista kärsivä Donnie kohtaa pelottavan jänishahmon, joka kertoo hänelle tarkan tunti-, minuutti- ja sekunttilaskelman siitä, milloin maailmanloppu saapuu. Donnie pystyy myös näkemään hiukan tulevaisuudessa tapahtuvia asioita aikavirtojen avulla, jotka näyttävät kunkin ihmisen hetken päästä kulkeman reitin. Tapahtumat tapahtuvat useampaan otteeseen, eri lopputulemin. Ainoat tiedostavasti kaikkien tarinoiden läpi eläjät vaikuttavat olevan Donnie ja jänis, joista molemmat ovat myös kykeneviä vaikuttamaan tapahtumien kulkuun, jänis Donnieta manipuloimalla. Lopussa Donnie aiheuttaa oman kuolemansa siirtämällä lentokoneesta irtoavan suihkuturbiinin madonreiän avulla tippumaan huoneeseensa, jonne hän jää itse paikalle, pelastaen täten koneessa olevat perheenjäsenensä. Loppuun kuluva aika viittaa myös elokuvan aikaan tosielämässä: elokuva julkaistiin hyvin nopeasti New Yorkin 9/11-terrori-iskujen jälkeen.

Tässä elokuvassa fragmentit ovat tärkeässä roolissa tavalla, jota avaan lisää myöhemmin tässä luvussa liikekuvan ja aikakuvan puitteissa. Ne mahdollistavat aikamatkustuksen ja erilaiset lopputulemat. Päähenkilön loppuun kuluva ajan tuottama paine ja ahdistus liitettynä ajassa poukkoiluun on omiaan kuvaamaan mielenterveydellisiä haasteita, etenkin rinnastettuna muiden hahmojen tiedostamattomaan kulkuun ajan virrassa. Mielenterveysongelmista kärsivä kohtaa maailmassamme valtavan määrän haasteita ja painetta, joita terve ihminen ei tiedosta. Katsoja voi mielestäni samaistua tunteeseen, vaikkei omaisi samanlaisia ongelmia, sillä meissä kaikissa on inhimilliseen tietoisuuteen liittyvä taju olemassaolon rajallisuudesta ja sen kanssa kamppailusta arkisessa toimintaympäristössämme. Elokuvassa päähenkilö on hahmo, jolla on omalla tavallaan eniten valtaa vaikuttaa asioihin, vaikka arkitodellisuudessa hän ei ole samanlaisessa asemassa. Tämä voi viitata mielenterveyden ongelmista kärsivän kontrollin menettämiseen ja sen takaisin saamisen tarpeeseen.

Kaikissa analysoimissani elokuvissa on käytetty aikamatkustusta David Lewisin määritelmän puitteissa. Black Swanissa matkustus tapahtuu päähenkilön psyykessä ja Interstellarissa ja Donnie Darkossa on psyykkisen matkustamisen lisäksi myös fyysistä.

Animaatiossa on vaikea löytää länsimaista valtavirtaelokuvaa, joka täyttäisi sirpaleisuuden määritelmän. Japanilaisesta animaatiosta esimerkkejä löytyy lukuisia, lieneekö ero siinä, että länsimaissa animaatio koetaan ja tuotetaan enemmän lapsille suunnattuna elokuvamuotona ja ehkä palapelimäinen juoni olisi kyseiselle kohderyhmälle liian vaikea tulkita. Tutkin tätä oletusta kriittisesti luvussa 6. Taide- ja indie-elokuvista esimerkkejä olisi helppo löytää, mutta tahdoin analyyseissäni käyttää useimmille tuttuja elokuvia, jotta analysoinnin aihetta olisi helpompi tulkita tutussa kontekstissa.

Uskon, että animaatiossa sirpaleisuutta voi hyödyntää äärimmilleen vietyinä, sillä se on median epärealistisempi kuin kuvattu elokuva. Animaatiossa tapahtumat voidaan esittää nopeammin, koska se, mikä vaatii kuvattuna useamman ruudun, toimii animaatiossa huomattavasti vähemmällä, kuten kuviossa 1 esitetään. Se on mahdollista muun muassa siksi, että animaatioon on mahdollista piirtää ruutuun huomattavasti kuvattua kuvaa vähemmän informaatiota, jotta silmän on nopeampi lukea yksi ruutu. (Every Frame A Painting, 2004.)



Kuvio 1. Laukun iskeytyminen hahmon kasvoihin kestää vain kuusi ruutua. Nopeat kuvat ovat erittäin yksinkertaistettuja, eikä katsojan silmän näinollen tarvitse käyttää paljon aikaa tapahtuman lukemiseen. Samantyyppinen, erittäin nopea tapahtuma vie esimerkiksi Black Swanissa 15 ruutua. (Paprika 2006, copyright Sony Pictures Entertainment Japan)

Japanilaisista animaatio-ohjaajista Satoshi Kon on loistava esimerkki sirpaleisen narratiivin hyödyntämisestä. Hänen elokuvansa ovat toimineet inspiraationa (jopa lievään plagiointiin asti) myös Hollywood-ohjaajille, kuten Konin Perfect Blue Darren Aronofskyille, etenkin Black Swanille (EFRAYN 2012).

Satoshi Konin elokuville tyypillistä on tosi- ja harhajaksojen sekoittuminen ja “matching scene transitions” eli leikkaukset, joissa edellisen kohtauksen tapahtumat vaihtuvat sau-

mattomasti uuteen, jonkin pysyvän objektin, hahmon tai ilmiön avulla. Konin elokuva *Paprika* alkaa neljällä erilaisella unijaksolla, jotka on kytketty toisiinsa kyseisellä leikkauksella. Usea tuntee leikkaustavan klassisesta kohtauksesta elokuvassa *Avaruusseikkailu: 2001*, jossa apinan taivaalle heittäämä luu vaihtuu satelliitiksi avaruudessa. Kuviossa 2 havainnollistava kuvasarja Konin elokuvasta *Tokyo Godfathers*:



Ränniä pitkin valuu verta, joka tippuu pisaroina maahan.



Liikeleikkaus kuvaan, jossa veripisaroita tippuu lattialle.



Leikkaus kuvaan, jossa hahmo on pistänyt itseään vatsaan ja aseesta tippuu verta lattialle.

Kuvio 2. Matching scene transition (*Tokyo Godfathers* 2003, copyright Sony Pictures Entertainment Japan)

Konin inspiraationa leikkauksiin toimi George Roy Hillin ohjaama elokuvaversiointi kirjasta *Teurastamo 5*, jossa tulevan, menneen ja nykyisyyden rajat ovat häilyvät ja päähenkilö elää niitä erittäin epälineaarisesti. Kon kuitenkin käyttää leikkaustapaa luovasti ja hänen elokuvissaan kohtausten väliset leikkaukset voivat olla hyvinkin orgaanisia: zoomaus ulos televisiosta, kahden henkilön törmäys ja toisen suistuminen sen seurauksena uuteen kohtaukseen ja jopa seuraavan kohtauksen henkilön hyppääminen ulos edellisen t-paidan printistä. (Every Frame A Painting 2004.)

Kon käyttää niin tiuhaa kohtauksesta ja ajasta toiseen pomppimista, että katsoja tuskin ehtii tottua yhteen kohtaukseen, kun hänet jo riuhtaistaan seuraavaan. Hän myös käyttää jatkuvasti ellipsiä pienessä mittakaavassa ja hyppii kohtauksessa tapahtumien yli. Kon ei kunnioita kausaalisuutta leikkaustavassaan, vaan saattaa tehdä ellipsin jonkin tapahtuman yli, jonka seuraus nähdään myöhemmin, kuten kuviossa 3. Hän onkin kertonut, ettei halunnut tehdä näyteltyä elokuvaa, koska hänen leikkaustapansa on siihen liian nopea. Sirpaloidun narratiivin luomiseksi Kon on kehittänyt oman metodinsa kuvakäsikirjoittamiseen. Siinä hän ennustaa visuaalisesti jo edellisessä ruudussa, mitä seuraavassa kohtauksessa tapahtuu. (Every Frame A Painting 2004.)





Hahmo katsoo laatikkoon



Laatikossa esitellään kuvan keskiössä uusi elementti, avain



Kohtaus kulkee eteenpäin avaimesta välittämättä



Myöhemmässä kohtauksessa avain näytetään hahmon kädessä ja se on kohtauksessa ratkaisevassa asemassa.

Kuvio 3. Ellipsi (Tokyo Godfathers 2003, copyright Sony Pictures Entertainment Japan)



Sirpaleisen narratiivin sisällä on syytä esitellä lyhyesti myös käsitteet *time-image* ja *motion-image* (hiukan kömpelösti suomennettuina aikakuva ja liikekuva). Ero aikakuvan ja liikekuvan välillä on pitkälti Deleuzen tutkimusta siitä, miten aika ei ole vain kokemus kohtausten kestossa vaan siinä, miten kuvat järjestellään ja linkitetään toisiinsa. (Powell 2012, 7, 48.)

Liikekuvassa montaasi on kriittinen tekijä kokonaisuuden luomisessa. Liikekuvaa voisi verrata Eadweard Muybridgen ja Etienne-Jules Mareyn 1800-luvun loppupuolen liiketutkimuksiin, joissa esimerkiksi juoksevan hevosen liike hajotettiin ruuduiksi. Sen puitteissa aikaa voi havainnoida vain tilan ja liikkeen kautta. Tämä liittyy klassiseen Hollywoodin jatkuvuusleikkaukseen, jossa jokainen kohtaus on olemassa vain kokonaisuuden vuoksi. (Powell 2012, 49.)

Aikakuvassa leikkauksessa tärkeäksi muodostuvat kohtausten väliset eroavaisuudet. Jokainen kuvalla ja niiden välisellä linkityksellä on oma merkityksensä, eivätkä ne ole olemassa vain palvellakseen kokonaisuutta. Deleuze kutsui aikakuvaa kristalliksi, sillä siinä on jalokiven tapaan useita ”tahkoja”. Tahkot viittavat todelliseen nykyhetkeen ja sen ympärillä oleviin mahdollisiin menneisiin ja tuleviin. Tämä tarkoittaa epälineaarisuutta ja ennustamattomuutta, jotka aikakuva tekee mahdolliseksi. Kristallin fragmentit ovat olemassa, jotta katsoja voi yhdistää ne omalla ajallaan ja omalla tavallaan sekä verrata niitä elokuvan ulkopuoliseen, omaan aikaansa. (Powell 2012, 7, 49.)

## 5 Sirpaleisuus perinteisen narratiivimallin haastajana

Fragmentoitunut rakenne on mielestäni narratiivirakenteista tietyssä mielessä kaikkein realistisin. Elämämme ei kulje vain kausaalisessa, mekaanisessa ajassa: elämme kaiken aikaa myös menneisyydessä muistoissamme ja tulevaisuudessamme (haaveillen, peläten, odottaen). Arkemme koostuu paloista eri tahtiin kulkevista aikaosuuksista, kuten yksilön subjektiivinen aika, yhteinen, mekaanisesti mitattava aika, uni- ja kuvittelu-aika ja niin edelleen. Aikamme mätelee tai lennähtää yhtäkkiä eteenpäin. Ehkä myös multitasking, eli useiden asioiden samanaikainen tekeminen rikkoo jollain tapaa yhden aikalinjan käsitystä. Meillä ei edes yksilötasolla (saati sitten yhteisellä) ole olemassa vain yhtä tarinaa, vaan se koostuu erilaisista aikakausista, sattumista, ympäristön vaikuttamista ja etenkin tulkinnasta. Tässä luvussa avaan lisää perinteisen narratiivin aikakäsityksen keinoitekoista luonnetta.

Perinteinen tulkintamme ajasta kulkee usein käsi kädessä tilan kanssa niin puhutussa kuin visuaalisessa kielessä (McCloud 1993, 10). Filosofi Henri Bergsonin mukaan lähtökohtainen harhaluulomme perustuu tähän käsitykseen. Hän kannustaa miettimään aikaa jonakin, jonka läpi elämme. Bergson esittelee *Matter and Memory* -kirjassaan *durée*-konseptinsa (*durée* = kesto), joka heijastelee psykologisempaa ja henkilökohtaisempaa kokemusta ajasta. (Bergson 1911, 4.)

*Durée* ei ole pelkästään hetki, joka korvaa toisen. Muuten meillä ei koskaan olisi muuta kuin nykyhetki – ei menneisyyttä, ei evoluutiota, ei konkreettista kestoja. Kesto on Bergsonin mukaan jatkuva prosessi, jossa mennyt kaivertuu tulevaan ja edetessään kasvaa kasvamistaan. (Bergson 1911, 4.)

Bergsonin teoriassa aika ja tila ovat vastakohtia, toisin kuin esimerkiksi Albert Einsteinin tai David Harveyn fysiikan teorioissa aika-avaruudesta, jopa dualismiin asti. Tilassa asiat ovat olemassa erillään ja toistensa rinnalla, ajassa sisäkkäin, eivätkä koskaan täysin itsenäisinä. Bergson kannattaakin ajatusta ajasta fluidina ja jatkuvana sen sijaan, että se olisi kokoelma lineaarisia hetkiä. (Bergson 1911, 4.)

Pitkään yhteistä aikaamme rytmitti syklinen tapa tulkita aikaa. Se on standardisoimaton ja perustuu ajallisille viitekohdille, kuten taivaankappeleiden liikkeille, luonnon omaan kiertokulkuun ja niihin sidoksissa oleviin yhteisöllisiin ja oman elämänkaaren tapahtumiin. Frykman ja Löfgren kertovat esseekokoelmassa *Aika ja sen ankaruus*, kuinka esimerkiksi vielä keskiluvulla syntymä, olemassaolo ja kuolema olivat diffuuseja suhteessa aikaan. Henkilö oli samanikäinen, nuorempi tai vanhempi suhteessa yhteisönsä tapahtumiin. (Frykman & Löfgren 1981, 22.)

Ihmismieleessä itsessään on syklinen ja lineaarinen puolensa. Esimerkiksi ihmisten tapa kuvata elämänhistoriaansa sisältää sekä lineaarisia että syklisiä piirteitä. Länsimaisen nykyihmisen tarinassa nuoruus on selitys aikuisuudelle (lineaarinen kausaalisuhde), mutta elämä on myös toistuvia jaksoja eli syklejä (Heiskanen, ym. 1988, 6). Myös standardisoimattomat, ajalliset viitekohdat ovat säilyneet arkielämän jäsennyksinä, kuten ”kun tapasin nykyisen kumppanini” tai ”heti hänen sairaalasta pääsynsä jälkeen” (Julku-nen 1989, 12).

Tarkastelemalla aikakäsitystämme historiallisesta ja antropologisesta näkökulmasta osoittautuvat kokemamme psykologinen ja sosiaalinen aika yhteiskunnallisiksi tuotteiksi.

Lineaarinen aikakäsitys kulkee käsi kädessä kapitalistisen talousjärjestelmän muodostumisen kanssa. Julkusen mukaan fraasi ”aika on rahaa” kuvaa kapitalistisen talouden toimintaperiaatetta. Ihmisen käytettävissä oleva aika voidaan esineellistää paitsi käyttöarvoina, tuotteina itsessään sekä arvona ja rahana, siis pääoman kasautumisena. Aikaan tarttuu talouden tehokkuuden logiikka ja sitä on säästettävä. (Julkunen 1989, 13)

Miriam Hansen analysoi Walter Benjaminin urauurtavaa esseetä *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* taiteen tuotannosta, levityksestä ja kuluttamisesta elokuvan näkökulmasta. Hansenin mukaan teollistuminen vaikutti myös elokuvan tapaan käsitellä aikaa: editoinnista kehittyi visuaalinen vastine liukuhihnamaisille tuotantomenetelmille. Hollywood-studioiden käynnistämä elokuvatuotannon teollistuminen on johtanut sen dominanssiin alalla. Postfordismi yhdessä klassisen narratiivimallin kanssa on muovannut standardisoidun ajanilmaisun, joka on juurtunut syvälle koko teollistumisen jälkeiseen yhteiskuntaan. (Hansen 1987, 179–224.)

Standardointi elokuvantekokäytännöissä syntyi käsikirjoitusmanuaalien, alan lehtien ja itse studiojärjestelmän avulla, jotka yhdistettynä loivat instituutiomaisen diskurssin siitä, millainen on oikea tapa kertoa tarinoita. Hollywoodin narratiivitapa on ollut olemassa jo kauan ennen Hollywoodin historiaa, mutta vasta kyseinen koneisto teki siitä vallitsevan. Ennen lineaaris-kausaalisen tavan vakiintumista oli tavallista esittää sama kohta uusdestaan, kuten vaikkapa kahdesta eri kulmasta kuvattu raketin laskeutuminen *Voyage dans la Lunessa*. (Powell 2012, 45, 125.)

Ranskalaisen filosofi Foucault’n mukaan intersubjektiiviseen aikakäsitykseen liittyy myös vallankäyttö. Moderni aikakäsitys mielletään herruuttavana sen valvonnan vuoksi; kellä on valtaa saa sanella, miten käytämme aikaamme. Keskiaikana ajan sosiaalista käyttöä, jakoa sekä kronologisesti (juhlat, ajanjaksot) että päivittäin hallitsi instituutiona kirkko ja nykyään liike-elämä samalla tavoin. (Frykman & Löfgren 1981, 23.)

Elokuvassa editointi on tapa kontrolloida aikaa. Luvussa 4.2.2 mainitsemassani jatkuvuusleikkauksessa aika on alisteinen tapahtumien syy-seuraus-ketjulle ja vain ketjun kannalta tärkeät tapahtumat näytetään, kaikki ”kuollut aika” pois leikaten. Tämän seurauksena jatkuvuuden muokkaus edesauttaa tietyn ajallisen illuusion rakentamista ja esittää yleisön aktiivisuutta ja kriittisyyttä tapahtumia kohtaan (Powell 2012, 125). Kirjaa luukiessa on mahdollista palata ajassa taaksepäin ja tarkistaa jotakin, kohta uusdelleen

lukien, mikä ei ole samalla tapaa mahdollista elokuvaa katsoessa. Tämä ajallisen epävakauden tunne vaikuttaa siten, että yleisö saa pureskeltavakseen niin paljon tietoa, ettei sille anneta mahdollisuutta kyseenalaistaa esitettyä (Powell 2012, 125). Tämänäköiset editoinnin konventiot siis esittävät ajan vain tietyllä tavalla; eteenpäin virtaavana, pohjimiltaan lineaarisena, koherenttina. Hajanainen tarina korostaa kertojan henkilökohtaista kokemusta ajasta ja näkökulmaa tapahtumiin ja voi mielestäni näin ollen välittää katsojalle samaistuttavamman kokemuksen kuin henkilön kokemusten ulkopuolelle asettuva, auktorisoitu ajankulku.

Samalla ajatuksella Helen Powell analysoi Robert Altmanin elokuvaa *Short Cuts*, joka kuvaa nykyaikaista, toimimatonta yhteiskuntaa ja sen monimutkaisia ihmissuhteita. Elämä ei ole vain yksi pitkä otto, vaan monimutkainen kokonaisuus, jonka epätäydellisyyttä elokuva korostaa. Jatkuvat, nopeat leikkaukset kuvaavat hahmoja eri konteksteissa, joissa heidän toimintansa epäsuorasti vaikuttaa seuraavan kohtauksen hahmoihin. Vaikka jokainen tarina seisoo yksin, ne myös vaikuttavat muihin ympärillään. *Short Cuts* leikkii paljon kysymyksellä ”Mitä jos...?” ja elämän satunnaisuudella. Elokuva paljastaa kausaalisen rakenteen ongelmallisuuden lineaarisessa narratiivissa maailmassa, joka muodostuu sattumasta ja samanaikaisista tapahtumista. Narratiivinen kulku joutuu jatkuvasti keskeytetyksi ja syrjäytetyksi toisen tieltä. (Powell 2012, 135–136.)

Yksi Aristoteleen runousopin esittelemän mallin ongelma on osittain siinä, että se olettaa tapahtumien kulun ja kertomuksen kulkevan samaa tahtia, sekä asioiden tulevan ratkaisuksi lopussa. Tosielämässä kertomus ei välttämättä muodosta organisoidusti alusta keskikohdan kautta lopetukseen soljuvaa kokonaisuutta. Kertomuksen sirpaleisuudella ei ole mitään tekemistä kertojan taidon kanssa, kertomuksen tilanne voi olla kesken tai kokemus traumaattinen, kuten väkivalta tai onnettomuus, jonka luonne on alkujaankin hajanainen. (Hyvärinen 2004, 6.)

Trauman narratiivitavassa on ominaisuuksia, jotka toistuvat myös sirpaleisessa elokuvassa. Post-traumaattisesta stressioireyhtymästä kärsivien teksteissä dominoivia elementtejä ovat aistikokemuksiin, tunteisiin ja havaintoihin liittyvät yksityiskohdat, ajallinen epäjärjestys sekä joko menneen ajan ilmaiseminen preesensinä tai aikamuodon yhtäkertainen vaihdos imperfektistä preesensiin (Crespo & Fernández-Lansac 2016, 145–146). Samantyyppisiä tekijöitä nousi esiin luvun 5 elokuva-analyyseissä, ja kuten jo aiemmin on todettu, fragmentoitunut narratiivi asettaa katsojan kokijaksi hahmon tavoin.

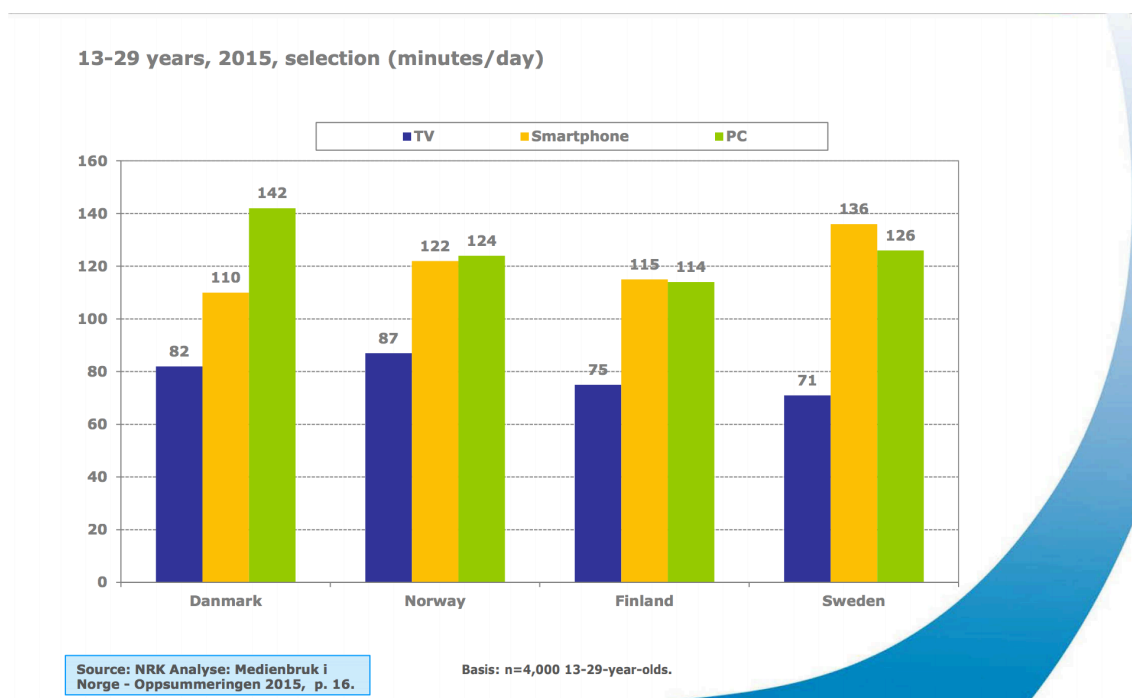
Tarinankerronnallisen valtavirtaelokuvan suosio perustunee osittain odotusten täyttämiseen. Katsoja tietää vallitsevan kulttuurin tuotteena alitajuisesti, millaista rakennetta odottaa ja kun odotukset täyttyvät, ne vetoavat ehkä tuttuuden kautta perustarpeeseen turvallisuudentunteesta. Ehkä alitajuisesti haluamme nähdä tarinan uudestaan ja uudestaan, kuten lapset Teletappien kammellukset. Toistuvuus tiettyyn pisteeseen saakka yleensä jättää positiivisen mielikuvan, mutta tärkeämpää tässä tapauksessa lieneekin, ettei se aiheuta negatiivista. Katsojalle ei voi tulla petettyä oloa, jos hän kokee edes jonkin tasoisen täyttymyksen ja saa vastinetta rahalleen, jonka käytti esimerkiksi elokuva-lippuihin.

Klassiseen narratiivimalliin tottuneelle yleisölle sirpaleisessa tarinassa onkin tiettyjä haasteita, kuten jälkikäteen ajattelu. Kun elokuvan edetessä yleisö ymmärtää tulleen harhaan johdetuksi, se tarvitsee aikaa tulkita elokuva uudelleen kaiken aiemmin näkemänsä perusteella. (Powell 2012, 126).

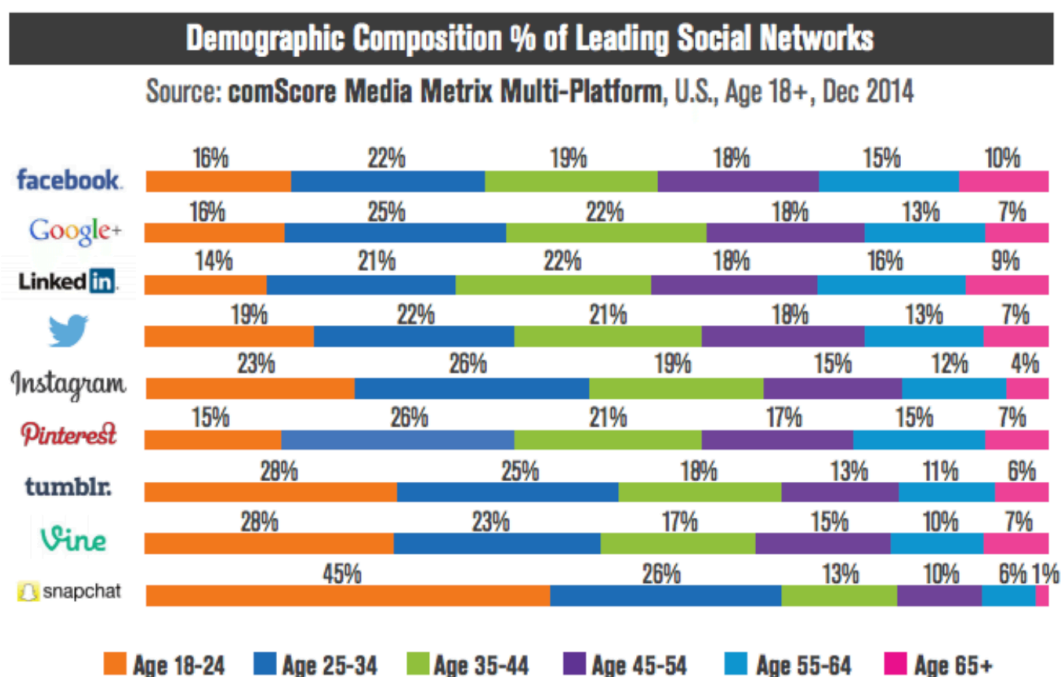
Giller Deleuze käytti elokuvaa tutkimuksensa välineenä, sillä hänen mukaansa se antaa mahdollisuuden observoida aikaa tasolla, joka on arkielämässä saavuttamattomissa. Deleuze totesi, että teknologian avulla voimme nähdä asiat toisin, tai kuten tässä tapauksessa, kokea aikaa eri tavalla. (Powell 2012, 14.)

Kuten jo aiemmin mainittu luvussa 4.2.1., teknologian kehittyminen muuttaa edelleen käsitystämme ajasta. Teollistuminen sitoi aikakäsityksemme kelloon, tänä päivänä suurin vaikutus taas lienee sosiaalisella medialla.

Pohjoismaissa 13–29-vuotiaat kuluttavat eniten mediaa puhelimella ja tietokoneella, joissa suurin kulutusosuus on sosiaalisella medialla (kuvio 4). Sosiaalisesta mediasta USA:ssa, vuonna 2014, 18–24-vuotiaat nuoret käyttivät eniten Snapchatin ja Instagramia (kuvio 5). Nämä mediat ovat nuorten ja nuorten aikuisten elämässä suuria vaikuttimia ja viestintäkanavia, joiden parissa aikaa kuluu päivittäin huomattavasti. Molemmissa on ominaisuus, jossa omia tarinoita jaetaan pääasiassa lähes täysin reaaliajassa seuraajille, kuin lyhyinä kohtauksina elämästä videona ja kuvina. Tietyllä tapaa tämä vie meidät takaisin elokuvan alkujuurille, jolloin tapahtumia kuvattiin, kuten ne luonnollisesti tapahtuivat. Nyt vain projektio on yhtä välitön kuin tapahtumakin.



Kuvio 4. Kuvio: Teini-ikäisten ja nuorten aikuisten pääasiassa käyttämät mediat pohjoismaissa vuonna 2017. TV:n katseluun sisältyy myös netti-TV. (Turner 2017, 14).



Kuvio 5. Kuvio: Yhdysvaltalaisien aikuisten eniten käyttämät sosiaaliset mediat vuonna 2014 (AXA Lab 2015).

Näen sosiaalisen median luonteeltaan fragmentoituneena, sillä tapahtumia ei dokumentoida lineaarisesti, vaan päivityksiin ikuistetaan vain valitut hetket, jotka pomppivat ajasta toiseen vailla logiikkaa. Medioissa, joissa käyttäjän päivityksiä voi selata päiväyksen mukaan lineaarisesti alusta loppuun (esimerkiksi Facebook ja Instagram), ei silti välttämättä ole varsinaista seurattavaa lineaarista järjestystä, sillä tapahtuman päivitys sosiaaliseen mediaan ei usein vastaa tapahtumahetkeä. Lähes reaaliaikaisen päivityksen jälkeen voi seurata yhtäkkiä aikahyppy edellisen kesän lomaan, siitä vielä aikaisempaan lapsuuskuvaan ja takaisin nykyhetkeen. Nuoren ikäryhmän elämässä on siis huomattavasti aiempaa enemmän sirpaleisesti kerrottua tarinaa, ja mikä olennaisinta, tämä tarina on ihmisten itse tuottamaa. Se, että ihmiset itse tuottavat arkipäivästään fragmentoitunutta sisältöä tukee aiemmin asettamaani lähtökohtaa, jonka mukaan päivittäinen kokemuksemme ajasta on sirpaleista.

Palaan vielä faktaan, että länsimainen valtavirta-animaatio, joka on pääosin lapsille suunnattua, sisältää harvoin sirpaleisia rakenteita. Tässä ei ole loogista yhteyttä siihen, että lapset kohtaavat muussa mediassa sirpaleisuutta, pystyen tulkitsemaan sitä. Nuoremmat lapset, joiden käyttämä media tulee auktoritäärisiltä tuottajilta, kuten TV-kanavilta tai elokuvayhtiöiltä, tulevat joka tapauksessa tulevaisuudessa kuluttamaan myös yksityisten ihmisten tuottamaa sirpaleista mediaa. Saattaisi olla jopa hyödyllistä, että he oppisivat jo varhain tulkitsemaan fragmenttien sisältöä. Uskon, että tietyissä tapauksissa (trauma, psyykkiset vaikeudet), nuoret lapset voisivat hyötyä siitä, että olisivat kohdanneet sirpaleista narratiivia aiemminkin ja omistaisivat työkaluja käsitellä sitä.

Helen Powell argumentoi digitaalisuuden vaikuttavan myös liikkuvan kuvan duraatioihin. Emme koe enää yhteistä aikaa kuten ennen, vaan kohtaamme jatkuvasti oman ja intersubjektivisen ajan eron. Jaamme sosiaalisessa mediassa aikaamme, nähden muilla olevan omat henkilökohtaiset aikansa. Näemme muiden eteenpäin vilistävän ajan, jossa haluamme pysyä mukana, joten kuvienkin täytyy olla lyhyitä. (Powell 2012, 145.)

## 6 Oma projekti

Omassa projektissani halusin yhdistää nykyaikaisen median välittömyyden, interaktiivisuuden ja sirpaleisen juonen. Halusin käyttää tarinankerrontani välineenä animaatiota, sillä siinä minulla, yksin työskentelevänä ja normaalituloisena ihmisenä, on valtavasti

enemmän mahdollisuuksia tuottaa epärealistisiakin kohtauksia (tai omassa tapauksessani kohtauksia noin ylipäättään) ja transitioita kohtausten välillä. Ajan ja työmäärän puitteissa koin järkevämmäksi tuottaa avainkuvia visuaalisesta tyylistä ja luonnosmaisen kuväksikirjoituksen, sillä se riittää mielestäni tarpeeksi hyvin narratiivin tapahtumien hahmottamiseen.

Muistot voivat joissain tapauksissa, esimerkiksi aiemmin mainitsemissani post-traumaattisissa häiriöissä, tulla yhdeksi nykyisyyden kanssa. Traumatarinasta ei usein ole olemassa lineaarista versiota. Teososani tarina kertoo entisestä uimahyppääjästä. Hahmo osallistuu lapsuudessaan uimahyppykisoihin voittaen ne, mutta joutuu paluumatkalla kilpailusta onnettomuuteen vanhempansa kanssa. Heidän autonsa syöksyy mereen. Päähenkilö ei muista juurikaan tapahtumaa, vaan muutamia yksityiskohtia ja kuvitelman autosta putoamassa. Nykylämässään päähenkilö kokee dissosiaatio-oireita, jotka ovat tyypillisiä trauman jälkiseurauksia. Tietyt laukaisevat tekijät, kuten tässä tapauksessa vesi, vievät hahmon takaisin traumaattiseen kokemukseen tai tuovat kokemuksen elementtejä hänen nykyiseen ympäristöönsä. Halusin tarinaan positiivisen pohjavireen aiheestaan huolimatta ja sen tuottaa pitkälti päähenkilön suhde vanhempansa. Lapsuuden hyppykisassa vanhempi kannustaa lastaan katsomosta käsin kriittisellä hetkellä. Sen ansiosta päähenkilö uskaltautuu hyppäämään jännityksestään huolimatta. Aikuisuudessa vanhempi on läsnä päähenkilön elämässä ainakin muistojen kautta, sillä häntä ei varsinaisesti näytetä. Jää epäselväksi, mikä hänen kohtalonsa oli onnettomuudessa. Kuitenkin päähenkilön kohdatessa uudestaan hyppäämisen pelkonsa, entistä vahvempaan, hän saa samanlaista voimaa jo pelkästään muistostaan, kuin aikanaan vanhemman läsnäolosta.

Tarina mukailee tietyllä tapaa Paul Larivaillen (1974) narratiivimallia, jossa tarinassa on alkubalanssi (tasapaino), joka häiriintyy syystä tai toisesta ja loppubalanssi, joka saattaa olla alkubalanssinsa erillinen. Perimmäinen alkuasetelma esitellään kuitenkin vasta tarinan lineaarisen alun jälkeen ja sisällä, joten se poikkeaa mielestäni jokseenkin tästäkin mallista.

Valitsin tarinankerronnan alustaksi Instagramin, sillä se on yksi ikäisteni ja samalla tarinani kohderyhmän (20–25-vuotiaiden) eniten käyttämistä sosiaalisista medioista (Tyler 2015). Sen ominaisuus, Instagram Stories, 8 sekunnin kuva- tai videopätkineen luo sopivan kehyksen tarinan paloitteluun. Stories on hyvin lähellä Powellin määrittämää 'oikeaa aikaa', sillä on tyypillistä, että tarina kuvataan juuri ennen sen lähettämistä ja ne



katoavat tarinavirrasta 24:n tunnin kuluttua lähettämisestä. Halusin mukaan myös interaktiivisen elementin ja Storiesissa katsoja voikin itse selailla kuvien välillä haluamassaan tahdissa, vaikka ei pystykään vaikuttamaan yksittäisen kuvan sisällä tapahtuvaan aikaan.

Instagram Storiesia on käytetty jo pidempienkin tarinoidenkin kertomiseen, esimerkiksi suomalainen draamasarja Karma julkaistiin siellä vuonna 2017. Se kuvattiin puhelimen kameralla ja jaettiin Storiesiin välittömästi, ilman jälkieditointia. (Suomalainen 2017.)

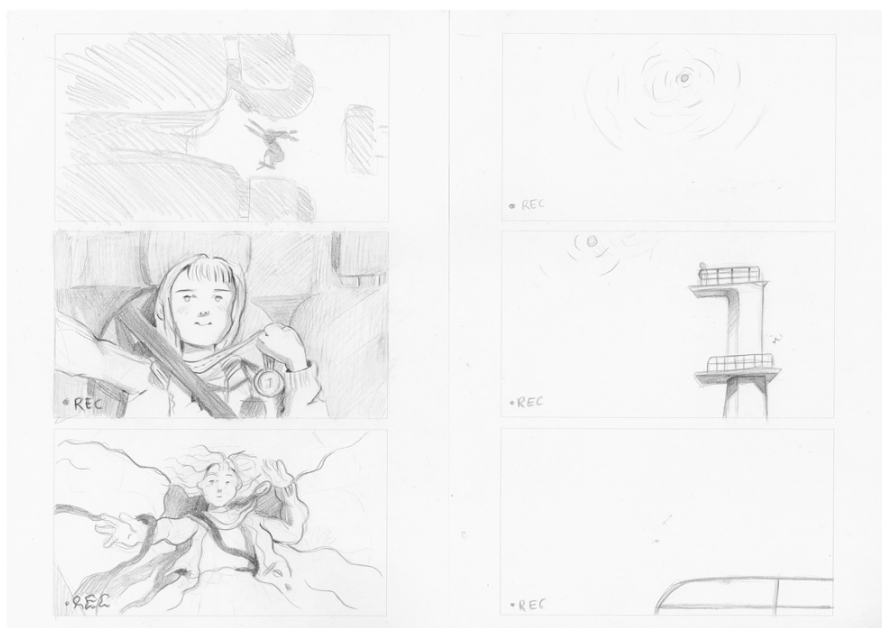
Tavoitteeni tehdä animaatiota tuo ristiriitaa median välittömyyteen hidastempoisen tuotantotapansa takia. Reaaliaikaiseen animaatiokerrontaan voisi sopia esimerkiksi algoritmien tuottama animaatio, mutta itse en kokenut julkaisun välittömyyttä oleelliseksi osaksi projektiani. Halusin kuitenkin mukaan näennäistä välittömyyttä ja henkilökohtaisuutta, sekä selkeää sitoutumista valitsemaani alustaan, joten tarinassa tapahtuvat kohtaukset on kuin dokumentoitu hahmojen (päähenkilö ja tämän vanhempi) älypuhelimien ja kameran kautta ja jaetaan Instagramissa osittain myös tarinan sisällä. Tämä voisi helposti tarkoittaa myös neljännen seinän rikkomista (hahmon suoraa kontaktia katsojiin), mutta tarinassani hahmot eivät varsinaisesti viesti katsojalle, vaan vanhempi ja lapsi viestivät toisilleen digitaalisten välineiden välityksellä. Tämä korostaa yhtä tarinan kantavista teemoista.

Alustan valinta vaikutti käyttämiini kuvakokoihin. Nykyisyydessä tapahtuvat ruudut ovat kuin älypuhelimien kameralla pystysuoraan kuvattuja ja menneisyydessä tapahtuvat videokameralla kuvattua vaakakuvaa. Tämä antaa mielestäni katsojalle sopivasti osiittaa ”kuvausajankohdasta” (lainausmerkit, sillä animaatiOSSahan tätä aikaa ei ole olemassa). Vanhan tekniikan kokeminen aiheuttaa myös tiettyä nostalgisuutta, joka sitoo mielestäni katsojaa tarinaan henkilökohtaisella tasolla. Katsoja voi muistaa, missä itse oli ”tapahtumien aikaan” ja nähdä ”tapahtumat” osana oikeaa ajan kulkua.

Kuvakulmat määräytyivät pitkälti kameroiden käytön myötä, mutta ne ovat myös symboli välisistä suhteista. Päähenkilö kuvaa itseään suoraan edestäpäin lähietäisyydellä. Vanhempi kuvaa häntä kauempaa ja yrittää zoomata kuvaa tekniikan sallimissa rajoissa. Pääasiassa hänen kuvaamansa materiaali onkin niin lähelle zoomattua kuin mahdollista.

Yksi kohtaaus poikkeaa tästä kaavasta. Se on päähenkilön kuvitelma veteen syöksyvästä autosta. Traumatarinat usein koostuvat hajanaisista kokemuksista, joista mieli pyrkii kirsimaan kokoon koherenttia kertomusta tapahtumien kulusta tai tapahtumista ylipäättään (Crespo ym. 2016, 146). Koska päähenkilö ei muista varsinaista tapahtumaa, mutta on muodostanut mielessään sille visuaalisen vastineen, kuvakulma on kaukana hahmojen ulkopuolella.

Piirtäessäni kuvakäsikirjoitusta huomasin, etten tehnyt sitä missään mielessä lineaarisesti. En piirtänyt lineaarisessa järjestyksessä edes tapahtumia kohtausten sisällä, kuten kuviossa 6 näkyy. Tämä johtuu osittain siitä tietoisesta päätöksestä, etten suunnitellut ruutuja valmiiksi alkaessani piirtämään niitä, sillä mielessäni oli kokonainen tarina, muttei vielä kohtauksia, joita halusin siitä näyttää. Kokonaisuuden hahmottaminen oli vaikeaa, ennen kuin olin skannannut ruudut ja asetellut ne taitto-ohjelmassa. Vasta silloin pystyin päättämään lopullisen järjestyksen ja rakentamaan tarinan loppuun. Monimutkaisuuden yksi osatekijä oli valintani esittää animaatio Insta Storiesissa, sillä kohtausten sisälle mahtui vain 8 sekunnin edestä tavaraa. Oli tärkeää jaoitella, kuinka paljon yhdessä Storyssa tapahtuu ja milloin seuraava vaihtuu. Uskon narratiivin sirpaleisuuden vaikuttaneen kuvakäsikirjoitusprosessiin, sillä tehdessäni käsikirjoituksia hyvin lineaarisiin tarinoin, on myös niiden kausaalinen piirtäminen tuntunut luonnollisemmalta. Tässä tapauksessa se olisi tuntunut hyvin vaikealta, ellei jopa mahdottomalta.



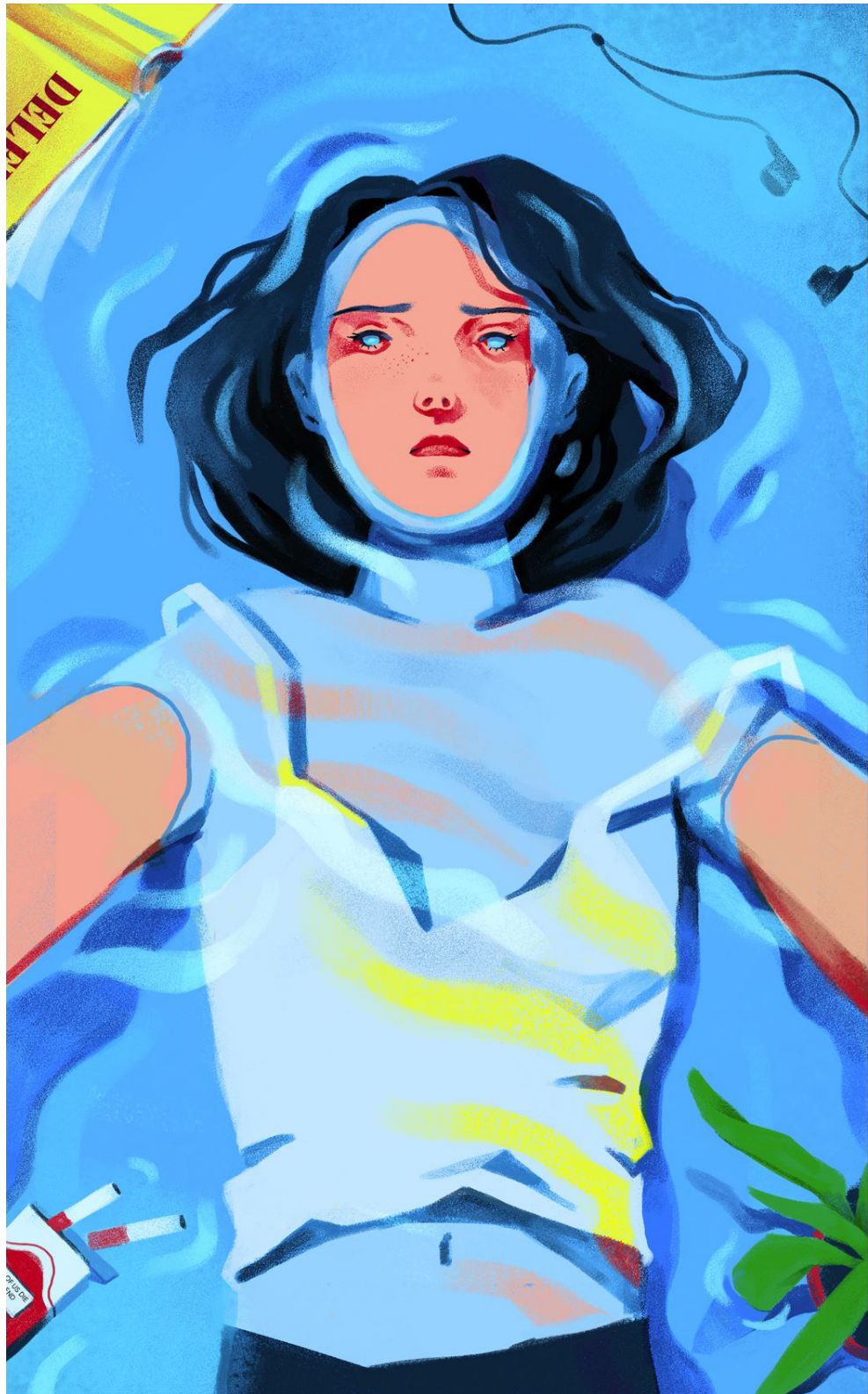
Kuvio 6. Alkuperäisskannaus yhdelle arkille luonnostelluista ruuduista. Samalla arkilla on satunnaisia ruutuja kolmesta eri kohtauksesta, mielivaltaisessa järjestyksessä.

Animaation visuaalinen tyyli kehittyi pikkuhiljaa erilaisten luonnosten pohjalta, mutta halusin siitä ehdottomasti selkeän graafisuuden ja yksinkertaisten värien avulla, sillä kuvan selkeys nopeuttaa sen lukua. Kuvitin kolme avainkuvaa, jotka ovat viimeisteltynä versioita muutamista valituista ruuduista kuvakäsikirjoituksessa. Ensimmäinen (kuvio 7) on koko animaation avausruutu, *title screen*. Siinä animaation nimi, kasvien lehdet ja päähenkilö itse luovat varjot uima-altaan pohjaan ja altaan vesi vääristää sekä hajauttaa niitä. Etenkin pohjaan lankeavan hahmon pään alue pirstaloituu. Vesi toimii samalla tapaa aktiivisena visuaalisena elementtinä läpi tarinan ja sen lisäksi, että se on tarinassa varsinainen trauman aiheuttaja, se symboloi myös yleisesti trauman vaikutuksia psyykeen. Kuviossa 8 on kohtaus, jossa auto syöksyy mereen. Veteen heijastuva vääristynyt kuva ja varsinainen auto ovat vaihtaneet paikkaa, kuvaten päähenkilön ja yleisemmin traumasta kärsivän vaikeutta hahmottaa muistojensa todenperäisyyttä. Kuvio 9 on kohtauksesta, jossa päähenkilö törmää Instagramin AR-filttereitä (*augmented reality* eli lisätty todellisuus, filtereitä, joissa käyttäjä voi oman liikkuvan kuvansa päälle valita erilaisia liikettä tunnistavia elementtejä ja koristeita) selaillessaan filteriin, jossa hänen ympärillään on vettä. Traumamuisto aktivoituu ja hahmo tuntee veden nousun ja hukkumisen tunteen.

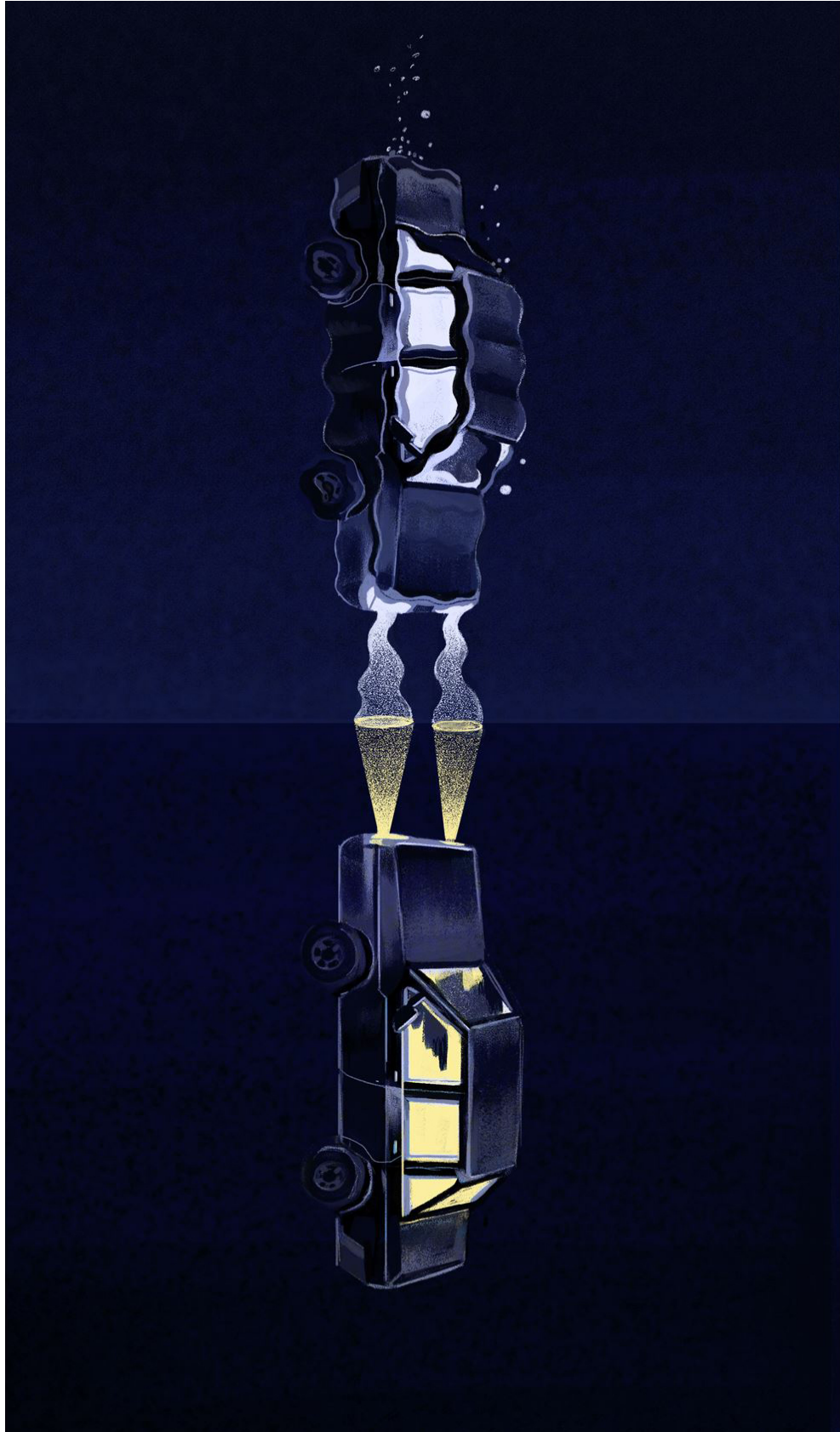


Kuvio 7. Avausruutu.





Kuvio 8. Traumamuiston tuleminen nykypäivään.



Kuvio 9. Onnettomuus.

En usko, että olisin voinut kertoa vastaavaa tarinaa Aristoteleen mallia mukaillen. Sirpaleisuus mahdollisti pidemmän aikajakson kuvaamisen huomattavasti pienemmässä määrässä ruutuja ja näin ollen kaikki tarinan kannalta mielestäni oleellisten tapahtumien näyttämisen ilman, että tarinasta olisi paisunut toteuttamiskelvotonta. Tarinaa kerrotaan paljon päähenkilön perspektiivistä, eikä hahmon kokemusta olisi mielestäni ollut mahdollista esittää muulla tavoin, sillä se on luonteeltaan sirpaleinen. Tarinaan olisi täytynyt lineaarisuuden säilyttämiseksi luoda paljon kohtauksia, joita päähenkilö ei muista kokeneensa. Tiiviit leikkaukset menneestä nykyisyyteen antavat katsojalle vaikutelman siitä, millaista painetta päähenkilö kokee ja miten eri muistot sekoittuvat toisiinsa ja nykyhetkeen hänen mielessään.

Opinnäytetyön asetelma on sinänsä hiukan keinotekoinen, että tässä tapauksessa valitsin narratiivimallin ennen varsinaisen tarinan kertomista, sillä halusin pyrkiä käyttämään kirjoittamaani teoriaa mahdollisimman laajasti. Inspiraatio voi mielestäni hyvin toimia näinkin päin, mutta todellisessa työtilanteessa lähtökohtana on yleensä valmis tarina. Olennaista mielestäni onkin lopulta se, vastaako valittu narratiivimalli tarinan tarpeita.

Jälkeenpäin arvioituna olisin luultavasti poistanut kameran elementtinä kokonaan. Se rajoitti tarinankerrontaa liikaa ja lopulta tajusin, ettei vaaka- ja pystykuvien välillä seikkailu ehkä ole järkevää, vaikka se mielenkiintoinen idea mielestäni onkin. Lisäksi pystynäyttö ei sovi kovin hyvin vaakakuvien esittämiseen.

Teososani suurin puute on siinä, etten tehnyt siitä julkaisuvalmista. Varsinainen julkaiseminen Instagramissa ja sen avulla ihmisten kokemuksen tutkiminen olisi tuonut myös ulkopuolisen empiirisen validaation teorian toimivuudesta käytännössä. Alkuperäinen suunnitelmani olikin julkaista työstä *animatic* eli animoitu kuvakäsikirjoitus, mutta koska päästin panostaa työssäni teoriaosaan, toteutin vain tavallisen kuvakäsikirjoituksen. Jätän lopputyöstön ja julkaisemisen tulevaisuuteen, sillä sen ympärille saisi rakennettua mahdollisen jatkotutkimuksen.

## 7 Päätelmiä

Tätä työtä kirjoittaessani törmäsin yhä uudelleen eri kirjoittajien tunteeseen siitä, että nykyinen ajan kuvaamisen konventio ei resonoi arkielämämme kokemusten kanssa. Myös oman kokemuksen mukaan elämämme hetket pomppivat ajassa ees ja taas, eikä



se kesto, jonka koemme, ole sama kuin kellosta mitattuna. Tarinaa kerrotaan valtavirta-elokuvassa nykyisellä tavalla käytännön syistä, sillä yhteiskunnan ja teknologian kehitys, sekä kapitalistinen talousjärjestelmämme on myötävaikuttanut sen vakiintumiseen. Tapa on syvälle juurtunut kulttuuriimme, mutta digitaalinen murros vaikuttaa muuttavan sitä samalla tavalla kuin teollistuminen aikanaan. Elävässä elämässä nopea muutos on helppo havaita sukupolvien välisissä eroissa tulkita liikkuvaa kuvaa. Moni on varmasti kuullut vanhempiansa tai isovanhempiensa manaavan, kuinka vaikea nykyajan mainoksia on ehtiä tulkitsemaan tai kuinka nykyiset lastenohjelmat, joita lapset itse näyttävät lukevan ongelmitta, vaikuttavat sekavilta ja turhan nopeatempoisilta.

Tarkoitukseni tässä tekstissä ei ole argumentoida perinteistä tarinankerrontaa vastaan, vaan tutkia vaihtoehtoja. Sirpaleisuutta voi käyttää sekä efektinä että syvällisenä kerronnan keinona, jossa katsoja pakotetaan asettumaan tilanteiden armoille ja kokijaksi samalla tavalla kuin elokuvan hahmo. Ei-lineaarinen kulku korostaa hahmon subjektiivista kokemusta ajasta ja tilanteista. Palapelimäisellä kerronnalla voidaan sitouttaa katsoja tulkitsemaan juonta aktiivisesti. Jotkin tarinat vaativat sirpaleista narratiivia, sillä ne ovat luonteeltaan hajanaisia, kuten traumaattiset kokemukset. Rikkomalla narratiivin lineaarisuuden on ehkä mahdollista ilmentää jokapäiväistä aikakokemuksemme olemusta realistisemmin. Lisäksi sen avulla voi kertoa myös vielä kokematonta ja ehkä jopa mahdollonta, kuten ajassa matkustamista tai unien välillä liikkumista.

Ajan kuvaamisen konventio on syvällä kulttuurissamme, mutta se, että katsoja odottaa näkevänsä tietyn rakenteen, ei tee siitä tarinankertojalle automaattisesti oikeaa valintaa. Mediasisällön tuottaja on asiantuntija, jonka tulee tietää asiakasta paremmin, mitä tarjoaa katsottavaksi. Sirpaleisella kertomuksella on mahdollisuus palkita katsojaa eri tavalla, sillä aktiivinen katsoja saa oivalluksistaan mielihyvää, samoin kuin palapelin palasten sopiessa yhteen.

Tarinankerronnan opetuksessa visuaalisen viestinnän ammattialalla täytyy mielestäni esitellä laajasti muitakin narratiiviteorioita vaihtoehtona Aristoteleen Runousopille. Opetus perustuu usein pelkästään perinteisille medioille. Etenkin nykyiset sukupolvet kuluttavat ja tuottavat päivittäin valtaosin epälineaarista mediaa, joten perinteinen teoria ei välttämättä resonoi katsojalle tai tekijälle entisellä tavalla. Mediasisällön tuottajana on tärkeää pystyä käyttämään teoriaa pohjana tekemisilleen, eikä suppea opetus vastaa nykyisellään työn vaatimuksia.



## Lähteet

Alanko-Kahiluoto, Outi, Käkelä-Puumala Tiina 2008. Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Bergson, Henry 1990. Matter and Memory (Matière et Mémoire, 1896). New York: Dover Publications.

Becker, Tyler 2015. The 9 Major Social Networks Broken Down by Age. Social Media Week: <<https://socialmediaweek.org/blog/2015/04/9-major-social-networks-age/>> (luettu 12.3.2018)

Bogue, Ronald 2003. Deleuze on Cinema. New York: Routledge.

Crespo, María, Fernández-Lansac, Violeta 2016. Memory and Narrative of Traumatic Events: A Literature Review. Washington D.C.: American Psychological Association.

EFRAYN 2012. Black Swan vs Perfect Blue. Youtube: <<https://www.youtube.com/watch?v=wCn9LoZdNU>> (katsottu 12.2.2018)

Every Frame a Painting 2014. Satoshi Kon - Editing Space & Time. Youtube: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE>> (katsottu 18.2.2018)

Hansen, Miriam 1987. Benjamin, Cinema, and Experience: The Blue Flower in the Land of Technology. Durham: Duke University Press.

Heiskanen, Pirkko, Alasuutari, Pertti, Eskola, Katarina, Julkunen, Raija 1989. Aika ja sen ankaruus: Esseet Aikakäsityksemme nyt ja Jokapäiväinen aikamme. Helsinki: Painokaari Oy.

Hyvärinen, Matti 2004. Kertomuksen tutkimus. Tampereen yliopisto: <<http://www.uta.fi/yky/yhteystiedot/henkilokunta/mattikhyvarinen/index/Kerronnallinen%20tutkimus.pdf>> (luettu 25.3. 2018)

Jenkins, Henry 2008. Convergence Culture: Where old and new media collide. New York: New York University Press.

Leigh, Danny 2004. The Rabbit Rides Again. The Guardian: <<https://www.theguardian.com/film/2004/jul/30/2>> (luettu 25.3.2018)

McCloud Scott 1993. Understanding Comics: The Invisible Art. Yhdysvallat: Tundra Publishing.

Mediakompassi n.d. Katoamistemppu ja kuinka se tehdään. Mediakompassi: <<http://vintti.yle.fi/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/4-6-luokkalaiset/ekan-elokuvan-abc/leikkaus/katoamistemppu.htm>> (luettu 12.2.2018)

Powell, Helen 2012. Stop the clocks! Time and narrative in cinema. New York: I.B. Tauris & Co Ltd.

Suomalainen, Ninni 2017. YleX: <[https://yle.fi/ylex/uutiset/suomen\\_ensimmaista\\_instagram-draamasarjaa\\_tahdittavat\\_mimosa\\_willamo\\_ja\\_mansikkka/3-9793783](https://yle.fi/ylex/uutiset/suomen_ensimmaista_instagram-draamasarjaa_tahdittavat_mimosa_willamo_ja_mansikkka/3-9793783)> (luettu 12.3.2018)

Yaffe, Gideon 2003. Time in the movies: Midwest Studies of Philosophy XXVII. New Haven: Yale Law School.

## Kuvalähteet

Kuvio 1. Kuvakaappauksia elokuvasta. Paprika 2006, Japan: Sony Pictures Entertainment Japan.

Kuvio 2 ja 3. Kuvakaappauksia elokuvasta. Tokyo Godfathers 2003. Japan: Sony Pictures Entertainment Japan.

Kuvio 4. Graafi Pohjoismaisten nuorten mediankäytöstä. Durner, Alexandra 2017. International Data on Youth and Media. International Central Institute for Youth and Educational Television (IZI): <[http://www.br-online.de/jugend/izi/english/Basic\\_Data\\_Adolescents\\_and\\_Media.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/english/Basic_Data_Adolescents_and_Media.pdf)> (luettu 12.3.2018)

Kuvio 5. Graafi Yhdysvaltalaisten aikuisten käytetyimmistä sosiaalisista medioista. AXA Lab 2015. Twitter: <<https://twitter.com/AXALab/status/633395648935669760>> (luettu 11.4.2018)

## Dive – Animaation kuvakäsikirjoitus



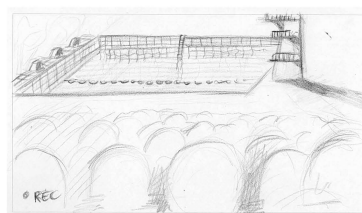
Aloitusruutu. Vesi  
aaltoilee hitaasti  
ja varjot vääntyile-  
vät sen mukana..



**Story vaihtuu.**  
Aurinko paistaa  
kirkkaasti linssiin,  
kamera on käsiva-  
ralla ja on kohdis-  
tettuna taivaalle.  
REC-valo vilkkuu.  
Ympäriä kuuluu  
puheensorinaa.



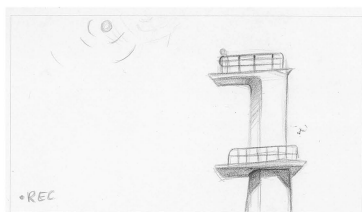
**Story vaihtuu.**  
Käsi lähenee  
kameran takaa  
veden pintaa ja  
pääsee pikkuhiljaa  
sen läpi..



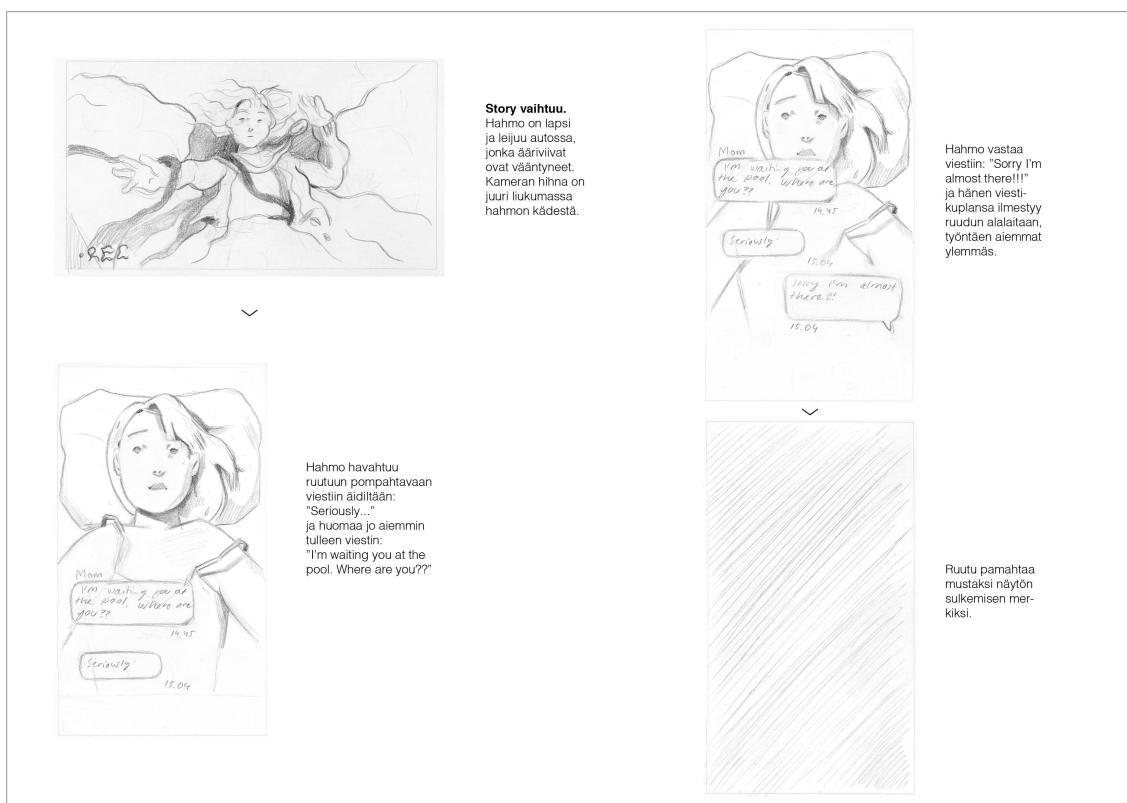
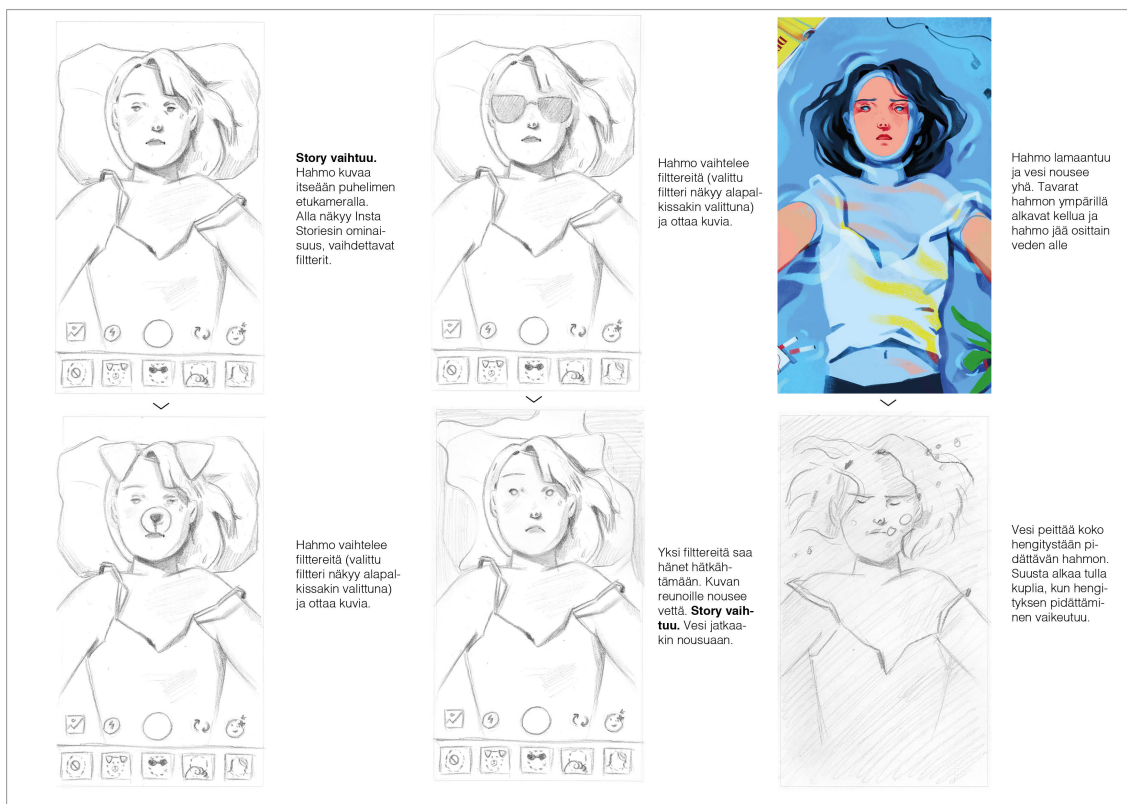
Kamera liikkuu  
taivaalta alaspäin  
ja kuvassa näkyy  
täysi katsomo,  
uima-allas ja hyp-  
pytorni.



Veden alla oleva  
osa vääntyy ja  
näyttää irtoavan  
muusta käsivar-  
resta.



Kamera zoomaa  
kohti hyppytornia.





**Story vaihtuu.**  
Käsivaralla  
kuvattua kuvaa  
kirkkaasta aurin-  
gosta ja taivaasta.  
REC-valo vilkkuu.



Hahmo hengittää  
syvään kääntyen taas  
kasvot eteenpäin.



**Story vaihtuu.**  
Käsivaralla  
kuvattua ku-  
vaa hahmosta  
lapsena hyppy-  
tornissa. Aurinko  
paistaa kirkkaasti.  
Hahmo kääntyy  
katsomaan kohti  
katsomoa hiukan  
hädissään.



Hahmo nostaa  
kädensä ylös ja  
ponnahtaa.



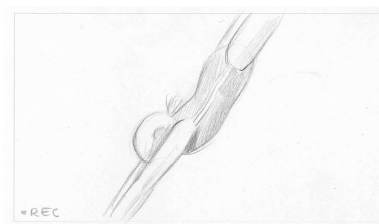
Hahmo katsoo  
suoraan kame-  
raan ja näyttää  
tunnistavan jon-  
kun. Hän näyttää  
rohkaistuvan ja  
hymyilee hiukan.



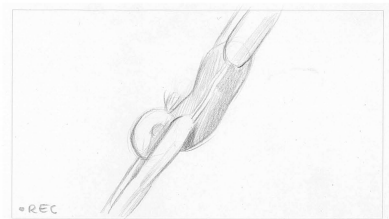
Hahmo katoaa  
kuvasta.



**Story vaihtuu.**  
Hahmo on lapsi  
ja leijuu autossa,  
jonka sääriviivat  
ovat väänntyneet.  
Kameran hiina on  
juuri liukumassa  
hahmon kädessä.



Vielä nopeampi  
leikkaus hahmoon  
ilmassa, hyppää-  
mässä kohti vettä.



Nopea leikkaus  
hahmoon ilmassa,  
hyppäämässä  
kohti vettä hyppy-  
kisoissa.



Vielä nopeampi  
leikkaus autoon,  
joka putoaa pi-  
meudessa.



Nopea leikkaus  
autoon, joka pu-  
toaa pimeudessa.



Nopea leikkaus  
hahmoon osu-  
massa veteen  
hyppykisoissa.





**Story vaihtuu.**  
Hahmo on lapsi ja istuu auton takapenkillä kuvaten itseään kameralla. Hän pitelee kädessään mitalia, jota esittelee kameralle.



**Story vaihtuu.**  
Auto on juuri osumassa veden pintaan. Alla oleva auto on oikea ja päällä veden pinnan heijastus. Autot lähenevät hitaasti toisiaan heijastuksen välillä.



Yhtäkinen muutos, jossa auton ääriiviivat vääntyvät, kamera riuhkaistaan eteenpäin ja hahmo taaksepäin. Hahmo näyttää leijuvan. Kameran hihna on juuri liukumassa hahmon kädessä.



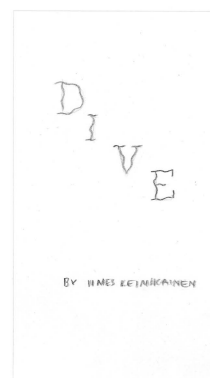
**Story vaihtuu.** Kameran lakaa tuleva käsi on osittain veden pinnan alla. Veden alla oleva osa vääntyy ja näyttää irtoavan muusta käsivarresta.



**Story vaihtuu.**  
Hahmo on taas uimastadionilla. Hän seisoo hyppytorin laidalla ahdistuneen näköisenä. Aurinko paistaa kirkkaasti. Mistään ei kuulu ääntä, indikoiden sitä, että hahmo on yksin stadionilla.



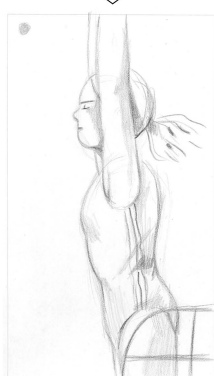
Hahmo näyttää tunnistavan jonkun katsomossa ja saavan tältä luottamusta. Hän hymyilee kameralle.



**Story vaihtuu.**  
Loppuplanssi, tekijätiedot.



Hahmo kääntää katseensa katsoomoon (kameraan).



Hahmo nostaa kätensä ylös ja valmistautuu hyppäämään itsevarma ilme katsoilla.